
EDITORIAL
GAMEREPORT
INSTINTO ASESINO
UN REMANSO DE CALMA

«La violencia engendra violencia, como se sabe; pero también engendra ganancias para la industria de la violencia, que la vende como espectáculo y la convierte en objeto de consumo»

EDUARDO GALEANO, 'PATAS ARRIBA:
LA ESCUELA DEL MUNDO AL REVÉS'

La edad de la ira

por Marcos Gabarri

Gladiadores, quema de brujas y campos de exterminio. Ante tales barbaridades, es lógico pensar en el insulto como una muestra de civilización. Ya lo decía Freud: los hombres descubrimos la senda del raciocinio cuando nos cansamos de la agresión directa. La palabra se convierte así en una enfermedad contagiosa, es el canal de transmisión de todo tipo de atrocidades. No sólo porque, a base de escritos, el ser humano ha erigido sistemas tiránicos que se sostienen hasta nuestros días, sino también porque, con nuestra lengua viperina, señalamos al diferente. Olvidamos que la palabra es capaz de dejar secuelas más severas que las heridas provocadas por un balazo en el pecho. En tiempos civilizados, el insulto esculpe al mundo, convirtiendo a la violencia en un arte multidisciplinar. Pero basta ya de palabrería y hablemos de lo que nos atañe, de la falacia del silogismo: si la violencia es arte, y los videojuegos también lo son, el ocio electrónico no puede más que rendirle pleitesía. Lo dice la historia: el lenguaje del videojuego acató la democratización de la violencia de manera orgánica, como lo hizo la evolución del lenguaje común. Desde el aplastamiento del goomba hasta el tiro en la sien, las líneas de código nos hicieron cómplices de sus defectos y virtudes, nos llevaron del horror al disfrute a través del mando. Bendita violencia. ¿Pueden los videojuegos vivir sin ella en la edad de la ira, como David Pilling define al mundo contemporáneo? Si hay algo que hemos aprendido como jugadores es que, bien sea implícita o diáfana, la violencia es la soberana digital, y en GameReport hemos querido analizar los entresijos de su reinado en este díptico antagónico.

En 'Instinto asesino // Un remanso de calma', nuestro vigésimo tercer monográfico, siempre tuvimos claro que 'Grand Theft Auto' sería la joya de la corona porque, en Rockstar, llevan décadas cocinando improperios y asesinatos a fuego lento. Junto a la retrospectiva de 'Carmageddon' y al visceral 'God of War', quisimos acercarnos, también, a lecturas menos canónicas, como las perturbadoras leyes del Club de los Aristócratas de 'Rule of Rose' o el sadismo onírico de 'The Missing'. Fue curioso pero, mientras analizábamos tanto sufrimiento, ni nos dimos cuenta de que teníamos la tele de fondo. Las crónicas de la caja tonta no paraban de repetir que jugar a videojuegos nos llevaría a todos a la cárcel. Llegamos a la conclusión de que la violencia es un demonio de mil caras. Se encuentra hasta en la faceta *family friendly* de Nintendo, recordándonos sin pudor el placer que nos produce tener las manos manchadas de sangre pixelada. La violencia es ese motor que mueve el engranaje del ocio electrónico, una ley no escrita. Pero, al mismo tiempo, es la nota discordante que deja en evidencia al jugador, obligándole a tomar conciencia de sus propios actos, porque nadie se encuentra por encima del bien y del mal. Tú, que lees estas palabras, ya te habrás dado cuenta: los videojuegos no son violentos por naturaleza, sino por convicción. Al fin y al cabo, son hijos de nuestro tiempo.

GAMEREPORT

CONTACTO
www.gamereport.es
info@gamereport.es

REDES
@GameReport_ES
/GameReportEs
/GameReport

INSTINTO ASESINO // UN REMANSO DE CALMA.
Depósito legal: M-8420-2019
ISBN: 978-84-947640-8-0

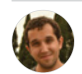
Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid



Puedes consultar la bibliografía a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

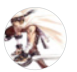
STAFF / REDACTORES


Israel Fernández
@ProggerXXI

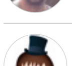

Fernando Porta
@ferporbar


Pedro J. Martínez
@LoquoPJ


Alejandro Patiño
*@_Ayate_*

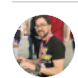

Marcos Gabarri
@soquam

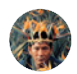

Luis García
@Zero_Relate


Elena Flores
@nao_chan_91

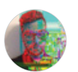

Jonathan Prat
@johnny_devv

COLABORADORES


Fernando Conde
@fcondeg


Carlos Ramírez
@carlosrmrz

LA FIRMA INVITADA


Alfonso Maté
@Nekouji

DIRECTOR DE ARTE

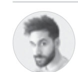
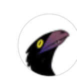
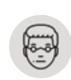
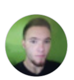

Ezequiel Sona
@Ezekmt, ezek.me

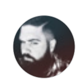
ILUSTRACIÓN PORTADA

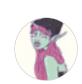

Francisco Riolobos
@Franxurio, franciscoriolobos.com

ILUSTRADORES


Jerónimo García
behance.net/jeronimogarcia


Sergi Lapuerta
instagram.com/sergithedoor


Joaquín Calderón
@MrSheloner, behance.net/Sheloner


Verónica Martín
@Veronicamgx, @veronicamg_artist

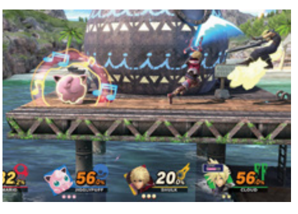
Contenidos



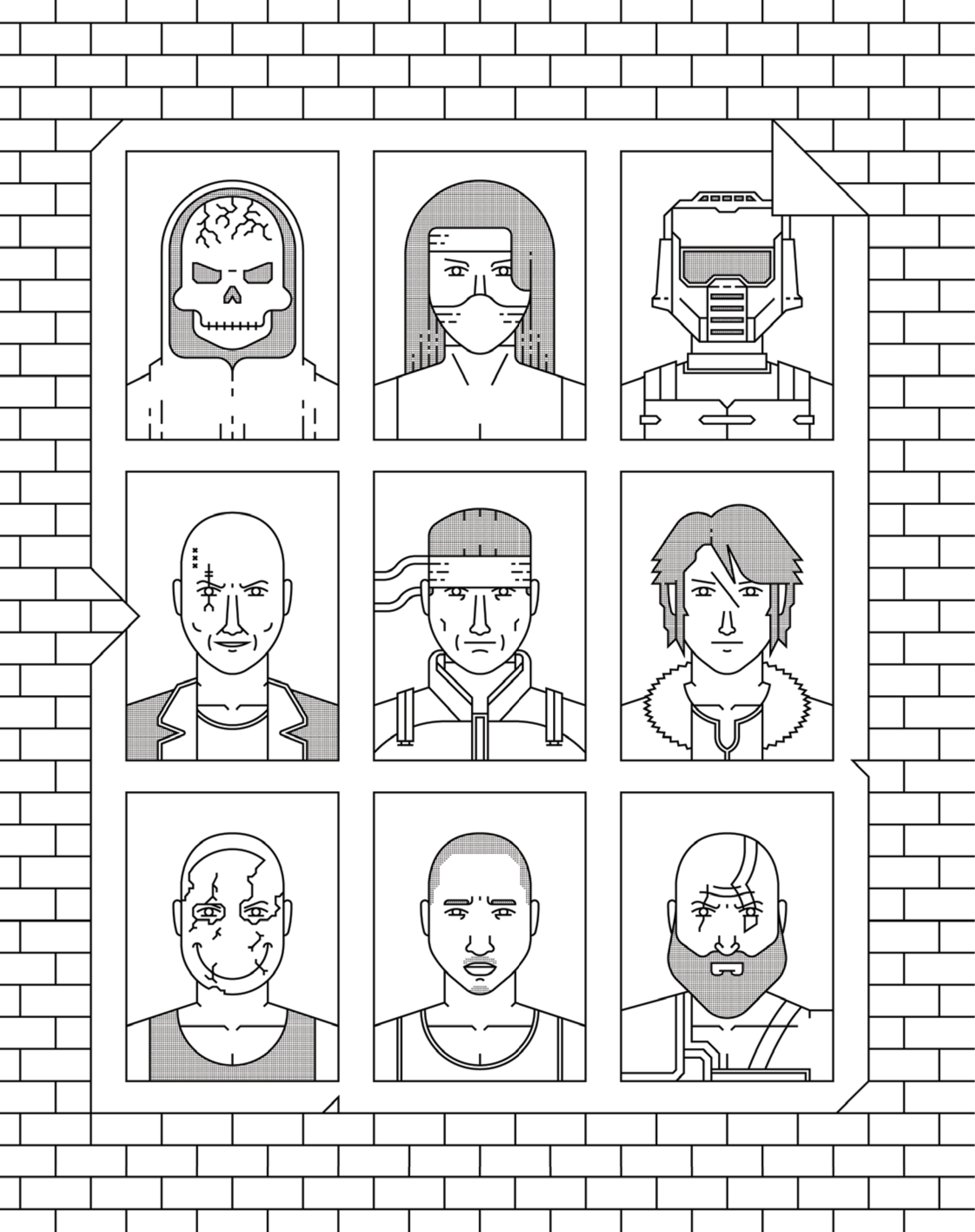












Crónicas de la caja tonta

por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: JERÓNIMO GARCÍA

«Fantasía *Final* 8», mascullaba la caja tonta. Los padres, escandalizados. «¿Qué hemos hecho?» Con las manos en la cabeza, irrumpían en la habitación de sus hijos, arrancando cables, escondiendo *plays*. Los niños, ojipláticos. Se habían quedado sin regalo de Reyes. Todo daba igual cuando los adultos se dejaban llevar por la histeria. Nadie había leído más de diez líneas de diálogo. Al fin y al cabo, venían de un producto infantil. ¿Y el terror? Enlatado en piezas televisivas de minuto y medio. «Mejor no jugar», por si acaso. 'Final Fantasy VIII' acabó encerrado en un cajón, entre Tamagotchis, 'Mortal Kombat' y el diazepam de Snake. Squall se había convertido en peligro público. La paranoia fue breve, pero lo que se vivió a finales de los noventa fue un buen ejemplo de amarillismo febril, como si a los medios de comunicación se les hiciera la boca agua cada vez que juntaban una uve detrás de otra. Violencia y videojuegos, el eje del mal, el tándem perfecto. No fue la primera vez, aunque sí la más memorable para nosotros. Los dormitorios españoles eran invadidos por miles de máquinas incomprendidas. Era evidente que ellas eran las culpables de la masacre de Columbine, de asesinatos con katana y de lo que hiciera falta. Si no, ¿qué podía ser?

Violencia, videojuegos y *mass media* siempre han tenido una relación tóxica. Los tres se conocieron en la década de los cuarenta, en una noche de borrachera, cuando el *pinball* coqueteaba con las casas de apuestas. En muchos lugares de Estados Unidos su mera presencia acabó por ser ilegal, por ser un hervidero de *gangsters* de medio pelo en busca de dinero sucio. Todo un peligro para los niños. Años más tarde, los salones arcade heredaron su estigma. Ya se sabe: «esas máquinas las carga el diablo». Por su parte, el despropósito mediático comienza a finales de los setenta, cuando Exidy sacó al mercado 'Death Race', una vuelta de tuerca barata de su popular 'Destruction Derby'. A Paul Jacobs, responsable de *marketing*, se le ocurrió que sería divertido que sus vehículos pixelados atropellaran esqueletos. Fue una decisión desafortunada. Las limitaciones técnicas del medio llevaron a malinterpretar su creatividad y los jugadores empezaron a asociar esas figuras humanoides con peatones cruzando la calle. Todo ocurrió de la noche a la mañana. Cuando Exidy quiso darse cuenta, en la prensa ya se leían opiniones de expertos que alarmaban sobre los posibles efectos nocivos de consumir contenido violento en salones recreativos. Las declaraciones del tal Dr. Griessen, en 1977, no distan mucho de los resultados de algunos estudios contemporáneos, pese a contar con más de cuatro décadas de antigüedad: «*The person is no longer just an spectator, but now an actor in the process of creating violence*». Al menos Exidy terminó →



con los bolsillos llenos de dólares. Las polémicas siempre fueron rentables.

La figura del chivo expiatorio se erige como el único remedio capaz de limpiar nuestra conciencia, es la demanda de una sociedad frustrada. ¿Qué sería de nosotros sin la verborrea de los líderes de opinión? Es eficaz para señalar la paja en el ojo ajeno, extiende la culpa como si de pólvora se tratase. En los trepidantes años noventa, la televisión era un altavoz hecho a medida para la manipulación inmediata. Hoy, lo es internet, como en el pasado lo fueron la radio y la prensa escrita, lo acabamos de ver. Pese a que todo está documentado, seguimos cayendo en nuestros propios errores porque cada generación tiende a pensar que el mundo comienza con ella. La misma situación vivida con 'Death Race' se produjo con el lanzamiento de 'Carmageddon' en 1997, donde, esta vez, el atropello a peatones sí fue explícito. La obra de Stainless Games apostaba por la ultraviolencia y el mal gusto, empujándola al ojo del huracán. No fue de extrañar que los argumentos empleados para su desprestigio fueran idénticos a los usados en los setenta, aunque ni psicólogos ni periodistas se acordaran de Exidy. En Reino Unido fue censurado. Eran confusos tiempos pre-PEGI y un ejemplo más de que la historia es irremediablemente cíclica.



Arriba: Squall, de 'Final Fantasy VIII'; Dylan Klebold, coautor de la matanza de Columbine.

A la derecha: Flyer de 'Death Race';

Tras la matanza de Columbine, en 1999, se alcanzó uno de los puntos más álgidos dentro de esta histeria colectiva. Bill Clinton se gastó un millón de dólares en pos de financiar una investigación que demostrara la relación entre el tiroteo y la publicidad de contenido violento. Las autoridades sanitarias fueron sus palmeros. En sus dos estudios anteriores ya daban por hecho que existía una correlación entre el comportamiento violento y el consumo de violencia en productos de la cultura popular. Se trataba de una caza de brujas. No sólo los videojuegos estaban en el punto de mira, sino que cine, música y literatura también se convertirían en los culpables de todos los males del mundo. Por supuesto, la industria cultural puso el grito en el cielo. Tal era la paranoia en el mundo anglosajón que, en 2004, la madre del británico Stefan Pakeerah dijo en los medios que Warren Leblanc asesinó a su hijo por su adicción a 'Manhunt'. Poco importó lo que dijera la policía: los tabloides ingleses ya se estaban frotando las manos. Finalmente se descubrió que Leblanc ni siquiera tenía una copia del juego de Rockstar y que sus problemas de adicción iban por otros derroteros.



> «EL ALARMISMO SE REDUCE CADA VEZ MÁS A SECTORES CONSERVADORES PERO, COMO LA ENERGÍA, EL ESTIGMA DEL VIDEOJUEGO NI SE CREA NI SE DESTRUYE, SÓLO SE TRANSFORMA»

Pese a que el tiempo ha demostrado que los videojuegos violentos no son una fábrica de delincuentes, el discurso alarmista sigue existiendo por dos motivos. El primero nos atañe directamente: carecemos de memoria histórica. El ser humano tiende a desvirtuar el pasado, y su pereza hacia el pensamiento crítico lo conduce a tropezar dos veces con la misma piedra. El segundo motivo es un constructo social: inculcar terror. Se trata de una práctica arcaica que encuentra su máxima expresión en tiempos en los que la ética periodística no existe. Otro ejemplo: como la quema de libros de caballería en 'El Quijote', tras el tiroteo de Sandy Hook, el pueblo de Newtown inició una campaña de recogida de videojuegos violentos para su posterior destrucción. Era el año 2012, pleno siglo XXI.

En la actualidad, estamos viendo la luz al final del túnel. Esta corriente de pensamiento alarmista queda reducida cada vez más a sectores conservadores, que tienden a echar la culpa de los problemas endémicos del ser humano a cualquier elemento que no encaje dentro de su *corpus*. Sin embargo, como la energía, el estigma del videojuego no se crea ni se destruye, sólo se transforma. Otros sectores modifican su discurso para hablar del videojuego como adicción porque esta industria no es más que una fuente de *hikikomoris*. Y vuelta a empezar. Lo único que podemos aprender de esta relación tóxica entre *mass media* y videojuegos violentos es a ser críticos, a tratar de sacar nuestras propias conclusiones, a cuestionar el porqué de este estigma. Porque culpar es sencillo, mucho más que reflexionar sobre nuestro propio comportamiento. Mientras que los medios de comunicación no enseñen a pensar, a mirar al pasado con perspectiva, las expresiones culturales del futuro seguirán cayendo en este espiral de odio visceral.




THE Sun

CHIP OFF THE OLD BECK

Romeo is model like dad

BEER WIGG

AMERICA'S DUNBLANE EXCLUSIVE

KILLER'S CALL OF DUTY OBSESSION

Massacre loner addicted to controversial vid game

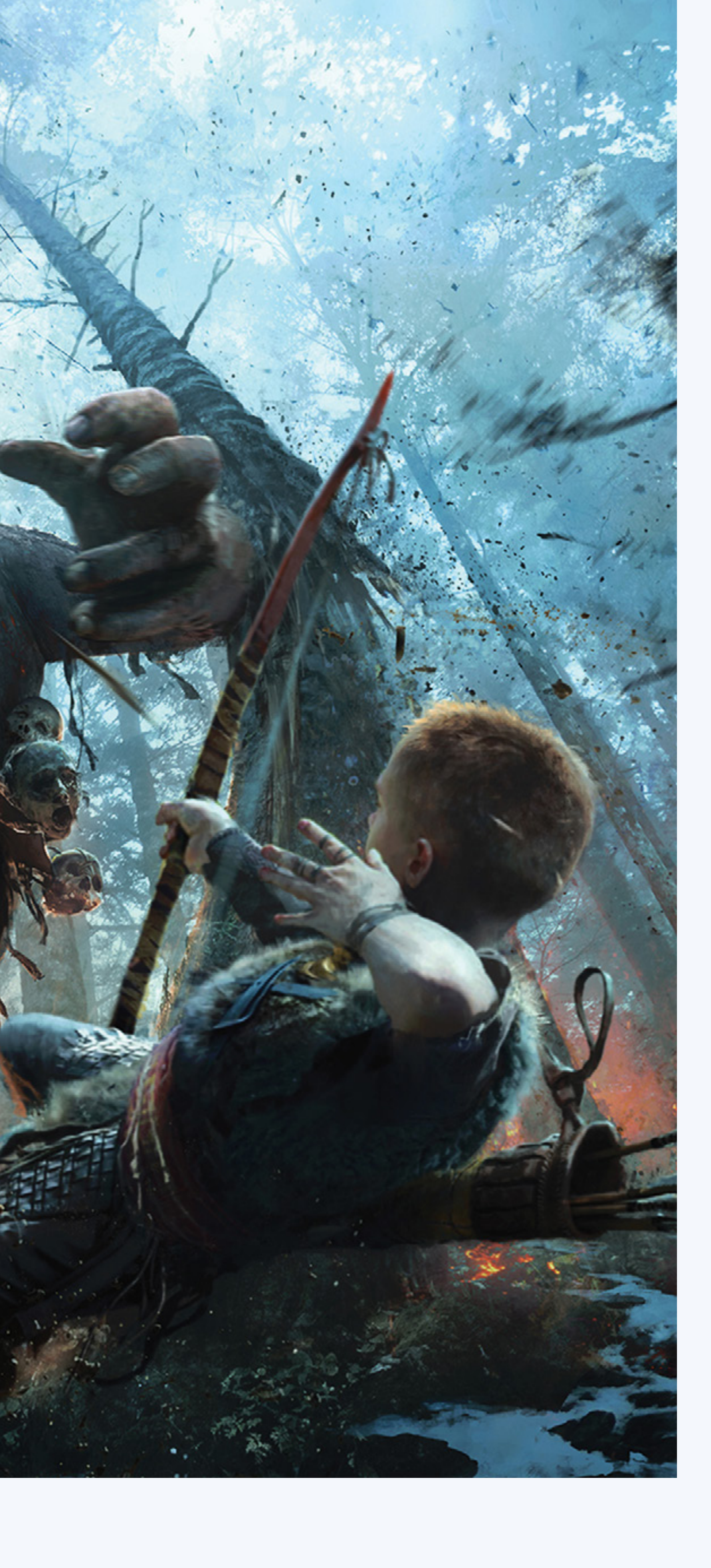
Portada de The Sun del 18 de diciembre de 2012.

Mitología de una transición

God of War

por Alejandro Patiño



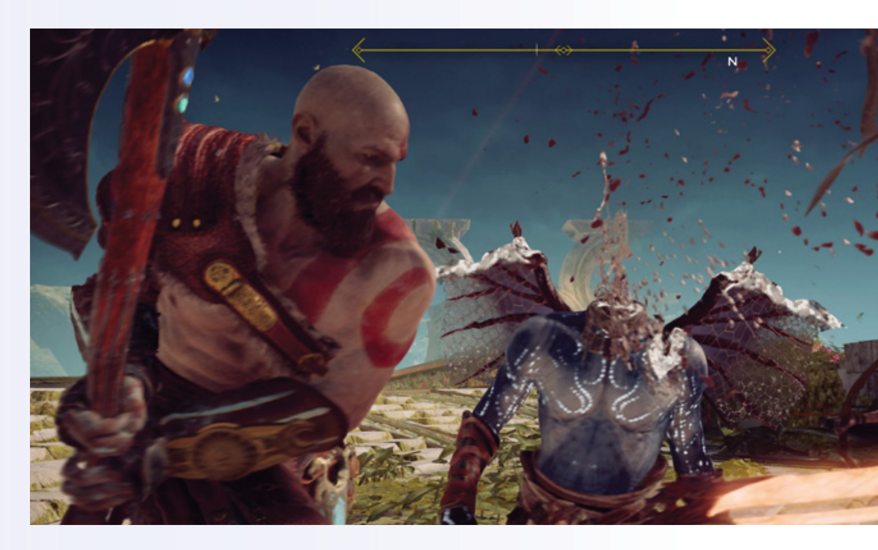


La esperanza nos hace fuertes. Ella nos ha traído hasta aquí. Es nuestra arma cuando lo demás está perdido.
—Pandora, poco antes de cumplir su destino

Si resulta inmaduro depositar todo el argumento de una serie en una sentencia tan obsequiosa, todavía es más emoliente tratar de justificar de esta manera la matanza de todo un panteón de dioses que jamás tuvieron nada de apacibles. La de Kratos siempre fue una franquicia incómoda, tanto por no ser capaz de sincerarse consigo misma como por abanderar un frente que jamás fue el suyo. Perdida en las turbulentas aguas de un Egeo de rumbos firmes pero errados, 'God of War' siempre fue noventa por ciento espectáculo cinematográfico y diez por ciento videojuego. Tosquedad: esa es la palabra que define con claridad meridiana a una saga que nació como respuesta a unos tiempos revueltos, en los que imitar al cine era la opción →

predilecta incluso en un género que siempre abogó por lo contrario. 'God of War' es, desde los inicios, ese cúmulo de combates poco inspirados hijos del *button mashing*, primos hermanos del automatismo más descarado y esporádicos amantes del más simplificado *crowd control* que se recuerda. Si dijéramos que 'God of War' es el *anti hack and slash*, creo que nos quedaríamos bastante cortos, pero es que la franquicia no acierta ni siquiera en aquello que pretende hacer bien. Lejos de atinar con la narrativa, la serie nos presenta una historia con un desarrollo repleto de agujeros y un guión más plano que el encefalograma del mismísimo protagonista. Pero no vayamos a quitarle todos los méritos: ese lienzo en movimiento que describía David Jaffe para 'God of War III' siempre fue lo mejor de la franquicia. Sin la mitología griega y todo su universo, 'God of War' nunca fue nada.

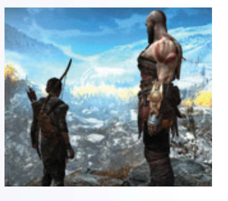
Tal vez fuera por ello que esperaba un cambio de paradigma para el nuevo 'God of War', más allá de arrancar brazos, machacar cabezas y en general cualquier sádica aberración que se nos pudiera ocurrir. Tras haber acabado la tercera entrega, ya no tuve bemoles para ponerme con 'Ascension' —¿quién querría más de aquel aceite de ricino?— pero lo cierto es que, a pesar de mi evidente relación de amor-odio con la saga, tenía la esperanza de que este título lograra llevar a Kratos a lo más alto del nuevo panteón elegido. Este nuevo capítulo pretendía reiniciar la franquicia conservando su antigua historia y personaje, trasladando a Kratos a una nueva mitología, por lo que bien podría



entenderse como una suerte de *reboot* en lo mecánico que mantenía el pasado del protagonista como canon. El primer contacto llegaría durante la flamante *premiere* del E3 de 2016. Aquello parecía algo nuevo, y eso siempre es algo bueno dentro de un género que no albergaba evolución alguna desde aquel lejano 2009, cuando nuestra bruja favorita lo puso patas arriba a golpe de tacón y tremebundo gusto por lo hortera. Con una cámara al hombro que prometía un combate más estático pero también más cercano, y un personaje que parecía haber evolucionado en todos sus aspectos, no pude sino arquear una ceja y sentir una curiosidad inédita para mí en esta franquicia. Tras cerca de treinta horas de juego y una indecente cantidad de enemigos lacerados, eviscerados e incluso decapitados con algo de frustración en el proceso, puedo decir que ha merecido la pena.

■ Cuentacuentos

Lo que de verdad sorprende al ponerse delante de este nuevo 'God of War' —odio cuando dan el mismo nombre a una secuela— es que se trata de un juego más maduro y, paradójicamente —o no— donde más acusamos este cambio de dirección es en la intención que puede apreciarse desde los primeros instantes que pasamos con





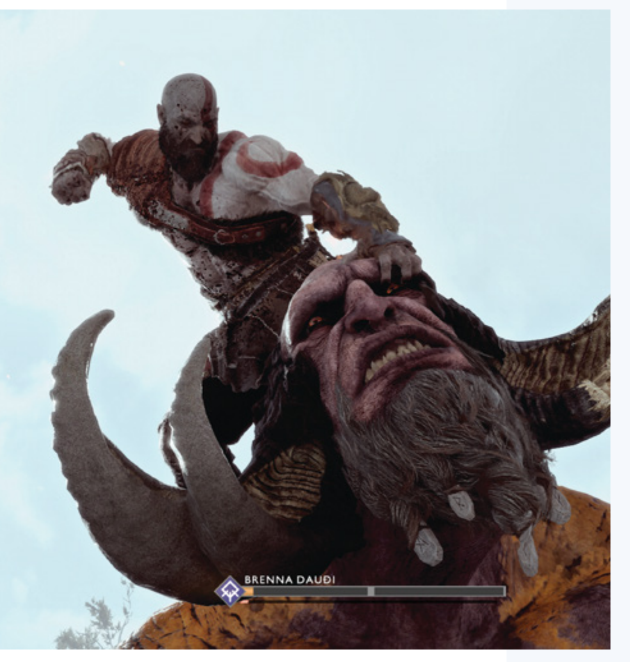
De una pieza

'God of War' es el primer título *grabado* en una sola toma; desde que iniciamos el juego hasta que finaliza el periplo de los protagonistas no seremos testigos de ninguna transición, lo cual si bien no reviste la misma dificultad que hacerlo en el cine, supone un esfuerzo evidente a la hora de encajar la trama, pero consagra un resultado que nos sumerge sin fisuras en el mundo y su mitología.



el título. 'God of War' quiere, por primera vez, contarnos una historia. Y quiere contárnosla bien. Lejos quedan los personajes de relleno, los giros de guión demasiado locos y los finales predecibles. Su director, Cory Barlog, quien ya fuera director de la segunda entrega de las aventuras de Kratos y responsable de las cinemáticas del otro *reboot* más sonado de la década —el de 'Tomb Raider'— , demuestra una evolución digna de elogio en su manera de narrar historias, logrando que éstas sean más íntimas y cercanas, más creíbles y, por lo tanto, más hábiles a la hora de tocarnos la fibra sensible. Y es un gustazo que, en este caso, Barlog no haya echado mano del viejo truco de tirar de nostalgia baratuca y sensiblera pues, aunque algunos de los momentos más épicos de este relato buscan una conexión con el oscuro pasado de Kratos, este nuevo título cuenta con un aire propio que impregna todos los estratos de su narrativa, tanto en la propia historia como en su habilidoso guión, siempre dispuesto a escondernos detalles, logrando que el jugador sea no sólo espectador, sino también partícipe de la aventura. La narrativa nos hace por primera vez cómplices de un Kratos que sabe mucho más de lo que cuenta, y despierta al mismo tiempo un inesperado cariño por un Atreus siempre inquisitivo y mordaz, que no da puntada sin hilo y que, con la curiosidad propia de su juventud, no deja de hacerse —y hacernos— preguntas, a menudo tan incómodas como útiles a la hora de ilustrar una relación padre-hijo muy complicada, pero también muy interesante de descubrir. Porque el célebre fantasma de Esparta, Dios de la Guerra, furioso azote tanto de Olímpicos como de Titanes, es ahora otra persona. Es persona, de hecho, por primera vez. Lo vemos en su talante taciturno y práctico y en la ausencia de cólera en su mirada. Kratos ya no es un cascarón vacío, un receptáculo exclusivo para la ira que le consumía y que le convertía en un personaje absolutamente plano. Y es un gustazo descubrir toda esa →

> «LA NARRATIVA NOS HACE POR PRIMERA VEZ CÓMPLICES DE UN KRATOS QUE SABE MUCHO MÁS DE LO QUE CUENTA»



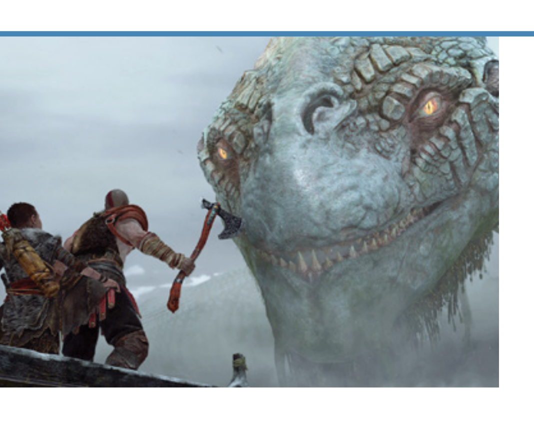
Reconstruyendo al Dios de la Guerra

Uno de los elementos accesorios de 'God of War' es su clásico árbol de habilidades que, como suele ser habitual, sirve para desbloquear nuevos movimientos y combos, pero lo que supone tal vez la mayor novedad del título en cuanto a su sistema de avance reside en la herrería, donde Kratos puede fabricar y mejorar armas y armaduras que alteran sus parámetros y que condicionan significativamente su manera de pelear y la de Atreus, a base de equipo, habilidades pasivas y runas mágicas, lo que permite convertir a Kratos en el tipo de Dios de la Guerra que queramos controlar.

nueva dimensión a través de unas conversaciones que siempre se sienten dinámicas y que suelen llegar en el momento oportuno, al vislumbrar la onírica belleza de un paisaje o la desamparada desolación de un campo de batalla.

■ De viaje por Midgard y los Nueve Reinos

No resulta menos interesante descubrir el nuevo mundo de juego. Si la antigua Grecia ofrecía un escenario sucio, depravado y primario, magnético en la oscuridad de sus yermos parajes bélicos no exentos de cierta poesía y romanticismo; Midgard y el resto de los Nueve Reinos —no los visitaremos todos— ofrecen un mayor contraste y equilibrio. La belleza de sus oníricos paisajes repletos de lagos y montañas suponen una suerte de antítesis frente a los lúgubres templos y los sombríos bosques que recorreremos junto a Kratos y Atreus. La diversidad de los ecosistemas que visitamos en este gran norte mitológico dibujan un mundo mucho más rico y plural, que se beneficia al mismo tiempo de una cohesión encomiable entre sus diferentes regiones. Si el juego nos cuenta la historia de un viaje, los escenarios y el diseño del mundo de juego facilitan la inmersión en la trama y despiertan el interés por unos personajes que, como ya mencionamos anteriormente, están escritos con maestría. Y son ellos los que nos provocan in-



Un nuevo Panteón listo para ser aniquilado

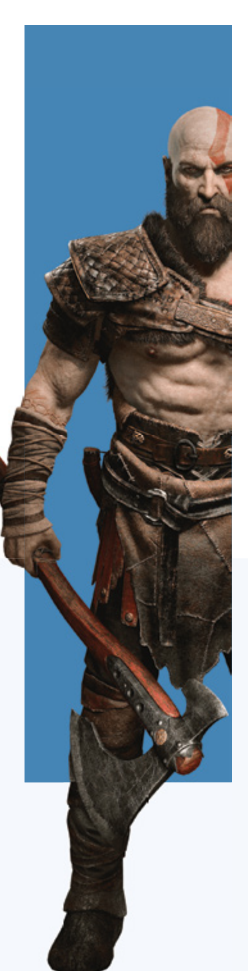
Si los dioses griegos son célebres por sus intrigas, disputas y tragedias, los nórdicos no les van precisamente a la zaga. Con un elenco de Dioses que siempre fueron más temidos que respetados, el nuevo panteón es si cabe más taimado, enmarañado y hermético. Sus secretos propician conductas arteras y envidias implacables que no tardan en atrapar a nuestros protagonistas. En esta entrega, Kratos se las verá tan sólo con algunos de ellos, pero la cantidad de interrogantes que deja el título proclama que pronto se librarán nuevas batallas.

cesantes para que nos desviemos de una expedición que, francamente, no es tan urgente. Con sus comentarios nos incitan con asiduidad a alejarnos del camino y explorar libremente, ya sea por satisfacer la espontánea curiosidad del joven Atreus o por porfiar al siempre gemebundo Kratos.

Midgard ofrece varios tipos de navegación diferentes, desde el incombustible coche de San Fernando hasta unos portales de teletransporte que nos conectan con el espacio vacío entre los Nueve Reinos —aunque no siempre estarán disponibles—, pero sin duda el método de transporte más común una vez abierto el mapa principal son los numerosos botes repartidos por el Lago de los Nueve y el resto de regiones. De nuevo observamos el empeño de Barlog por reforzar la narrativa en todos los estratos del título, pues será durante estos reposados viajes que el inquieto Atreus aprovechará para dirigirse a nosotros, lo que redunda con acierto en una mayor inmersión en el mundo que nos presenta el título, pues integra a los personajes dentro del mismo. El mapeado estará muy abierto prácticamente desde el inicio, lo que parece pretender incitarnos a la exploración y el esparcimiento. Aunque las misiones de la historia principal suelen ser lineales en su desarrollo, la cantidad y variedad de misiones secundarias disponibles, así como su excelente factura y su creciente interés, logran mantener al jugador ocupado y siempre deseoso de descubrir y experimentar.

■ El combate

Pero, si algo fue 'God of War' en sus orígenes, fue brutalidad. Una brutalidad desatada que lograba traspasar la pantalla y cebarse con nuestros Dual Shock, que mantuvieron el tipo como pudieron frente a furiosas, repetitivas y a menudo aleatorias pulsaciones. El combate siempre fue desordenado y caótico, pues siempre buscó la asequibilidad y el espectáculo por encima de la técnica y la floritura. Y en esta forma de luchar, la violencia siempre fue protagonista. Los antiguos 'God of War' lograban de verdad hacerte sentir tanto la ira de Kratos como su poder divino. Se trataba de una violencia primaria, de un instinto asesino tan bien representado que el jugador acababa cada *quick time event* con un *whooaaaaa* lascivo. Si Kratos hizo palidecer el sadismo de Dante con su desbocada ira, el hijo de Sparda podría darle al espartano más de dos lecciones sobre sofisticación y clase. La buena noticia para esta entrega nace de este nuevo Kratos; renacido tras su escabechina griega, su estilo de pelea es ahora mucho más sosegado, preciso y pragmático, lo que nos →



«RENACIDO TRAS SU ESCABECHINA GRIEGA, EL ESTILO DE PELEA DE KRATOS ES AHORA MUCHO MÁS SOSEGADO, PRECISO Y PRAGMÁTICO»

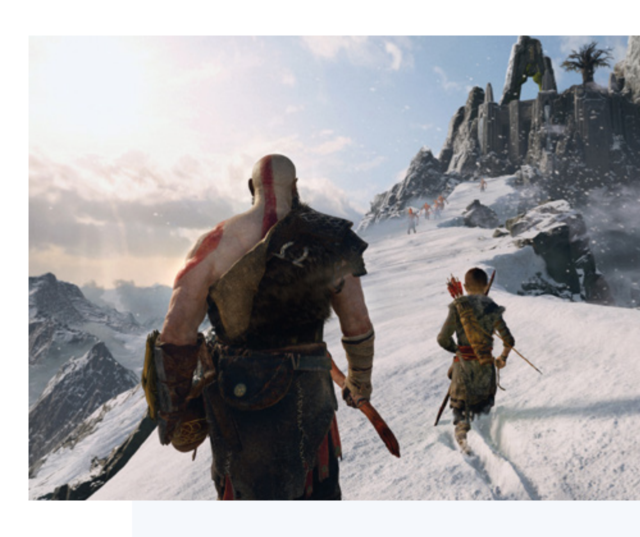




brinda unos encuentros más meditados, con mayor espacio para la táctica, la toma de decisiones sobre la marcha y un *space management* que se convierte en la clave para dominar casi todas las situaciones. Esta jugabilidad tan alejada de la acción directísima de las primeras entregas contrasta con la personalidad del protagonista, que ya no es tan sanguinario y cruel. No lo entendamos mal: Kratos sigue sin tener demasiadas contemplaciones a la hora de reventar una cabeza o abrirle un nuevo agujero en la boca a hachazos a un gigante, pero esa voluntad de hacer el mayor daño posible ya no está presente en su personalidad; la batalla es el medio y no el fin.

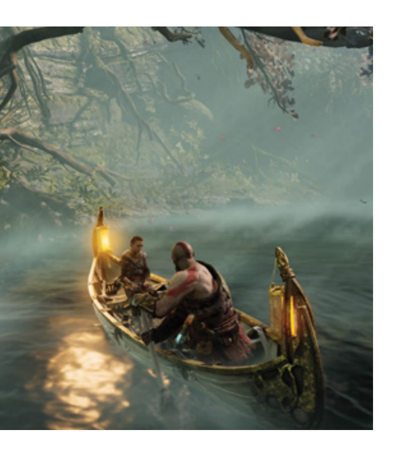
Kratos ha abandonado aquellas espadas del Exilio que forjaron tanto su maldición como su leyenda en favor del hacha Leviatán. Un arma que se antoja tan ruda como práctica, y cuyas propiedades mágicas —daño elemental de hielo y la capacidad de volver mágicamente a la mano de su portador— favorecen una contienda mucho más pausada, alejada del furioso ímpetu *berserker* que caracterizara al fantasma de Esparta. La Leviatán ofrece golpes contundentes que deben ser meditados, puesto que exponen a Kratos ante cada estocada errada. El lanzamiento del hacha se convierte en un recurso de doble filo, pues aunque ayuda con el control de espacios y el *crowd control*, nos arrastra irremediablemente a mante-





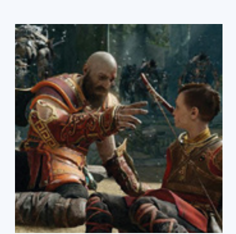
Una nueva oportunidad

Atreus, mucho más que Kratos, es el personaje principal de este 'God of War'. Tanto por su capacidad empática como por su siempre inquisitiva manera de dirigirse al jugador, a través de Kratos. Pero, sobre todo, y más allá de lacrimógenos debates sobre el discurso de la paternidad —un discurso tratado de manera superflua y paternalista durante todo el título—, Atreus supone una nueva esperanza para la franquicia y una nueva oportunidad para un Kratos que, no olvidemos, ya había sido padre anteriormente. La promesa de redención y paz que el hijo aporta a su progenitor es el verdadero discurso de Barlog en este título.



«TODO EL FLUJO DE LA BATALLA EN 'GOD OF WAR' ESTÁ AHORA PLANTEADO DESDE UN PUNTO DE VISTA ERRÓNEO, ACASO INCLUSO CONTRARIO A LA RAÍZ MÁS PURA DEL GÉNERO»





ner las distancias y a ser conservador. La mala noticia es que aunque los vientos de cambio se agradecen —pues nada peor que el *button mashing* desnudo y superficial— todo el flujo de la batalla en 'God of War' está planteado desde un punto de vista erróneo, acaso incluso contrario a la raíz más pura del género. Kratos quiere sobrevivir, no disfrutar de la batalla, lo cual es tan contradictorio en un Dios de la Guerra como contraproducente en materia puramente jugable. El buen *hack and slash* quiere que el jugador se sienta poderoso, que aplaste *minions* como si fueran hormigas y tenga que sacar su lado más técnico durante los encuentros más duros. El *jogo bonito* queda completamente al margen porque, frustrados, pronto comprendemos que nunca formó parte de esta nueva entrega. 'God of War' es un título atípico que ofrece un duelo peculiar, del cual lo mejor que podemos decir es que es bastante propio. Si bien hereda características de títulos de otros géneros —es innegable cierta inspiración en la saga 'Souls'—, el núcleo jugable de este planteamiento ofrece una mezcla de reposada táctica y acción directa que no podemos encontrar en ningún juego de acción y aventuras hasta la fecha. Si bien esto no quiere decir, ni mucho menos, que su propuesta vaya a saciar las ansias de aquellos jugadores más avezados del *hack and slash*, lo cierto es que abre un camino alternativo con cierto margen para innovación y mejora. Y eso siempre es una buena noticia.

Decía Pandora en 'God of War III' que la esperanza nos había traído hasta aquí y, en el caso de la vuelta de 'God of War', no podemos quitarle la razón. Cuando una franquicia lo hace todo mal, sólo queda reinventarse y aferrarse al clavo ardiendo de la esperanza en un futuro que no puede ser peor. Lo mejor del 'God of War' de Cory Barlog es que su director ha sido capaz de mirar atrás con recelo pero con esa esperanza; entendiendo así todo lo que estaba mal y tratando de arreglarlo cambiando la mismísima base de la franquicia. A cambio, tenemos un combate que apunta maneras por su originalidad pero que necesita todavía encontrar su sitio y madurar tanto como lo hizo Kratos. Por suerte, la maestría narrativa, lo bien escrito de los personajes y el nuevo planteamiento de mundo semiabierto configuran toda una nueva mitología para acaudillar esta valiente transición. Puede que ahora las palabras de Pandora ya no suenen tan autocomplacientes como lo hacían en 'God of War III'. Cuando todo lo demás está perdido, sólo nos queda la esperanza. Y yo ahora sí la tengo.

Cuentos en el aire

Rule of Rose

por Fernando Porta

Este texto contiene spoilers acerca de la trama.

«Señoras y señores. ¡Bienvenidos al Club de los Aristócratas! Quiero agradecer que os hayáis reunido hoy aquí. ¡Atención! Esto es un mensaje de la Princesa de la Rosa y dice así: *El regalo de este mes merece un reconocimiento especial. Conseguiste encontrar el objeto preciado y serás ampliamente recompensada.* Así concluye el mensaje de la Princesa. ¡Felicidades, pobre, desamparada, infeliz niña!».

En 'Rule of Rose', se dan cita varias capas de violencia: la primera, en el mundo real, cuando Punchline pasó del idílico mundo de 'Chulip', donde los problemas se resolvían con un inocente beso en medio de la calle, a un encargo de Sony para hacer un juego de terror. Sin más indicación que esa, el equipo pensó que se podía alejar de lo que estaban haciendo otros en la época. 'Silent Hill 2' había salido apenas un año antes del lanzamiento de 'Chulip' y, durante los siguientes años, el género se →





poblaría de fantasmas con 'Project Zero' o 'Kuon', fuertes influencias del *slasher* americano a través de 'Clock Tower 3' o 'Haunting Ground' y, por supuesto, zombis, donde Capcom no supo articular un discurso coherente con su rama 'Outbreak' hasta que Shinji Mikami cogió el relevo y lanzó 'Resident Evil 4'.

Para cuando llegó 2006 y el lanzamiento de 'Rule of Rose', hacer algo que entroncara con la obra de Mikami era un requisito indispensable para encontrarse con el éxito. Lo que pasa es que Punchline y, por extensión, Love-de-Lic no sabían atenerse a las reglas. No querían seguir la estela del *shock value* de otras obras del medio. Había que alejarse de Pyramid Head violando a la enfermera en la cocina, del zombi dándose media vuelta mientras los sesos de un pobre desgraciado le colgaban de la boca, del fantasma apareciendo en medio del pasillo en el momento menos pensado. En definitiva, dejar de fijarse en la Blumhouse para transformarse en algo más tradicional, que bebiera de la vertiente más oscura de los hermanos Grimm. A través de ellos, 'Rule of Rose' marca su tono, desvelando cada capítulo de la historia como si de un cuento se tratara.

«Érase una vez una pobre, desamparada, infeliz niña que dormía en un autobús, rumbo a ninguna parte».

■ La pequeña princesa

Nos despertamos en medio de la oscuridad y decidimos avanzar por el único camino que se presenta ante nuestros ojos, encarnando a una temblorosa muchacha, de nombre Jennifer. ¿Fantasías de poder? Para nada. Somos una persona normal, ante una situación completamente inusual y eso se traslada a los controles: el movimiento es cadencioso, lento, incapaz de reaccionar ante los peligros que se crucen en nuestro camino. Jennifer es hija de la vertiente más tradicional del *survival horror*, pero incluso







así, es incapaz de coger un arma sin ponerse a temblar.

Desubicada y desamparada, acaba en un antiguo orfanato, donde las paredes cuentan historias garabateadas con el tembloroso trazo de un crío: peces volando o raíles de un tren que ya no pasa por estaciones que acusan el paso del tiempo dejan ver que ahí hubo vida en algún momento. Dibujos que parecen recordarnos algo, pero que no alcanzan a romper la dura capa de nuestra memoria. Sin embargo, sentimos que en el patio podremos encontrar la respuesta, enterrada, a nuestras preguntas. Y empieza la pesadilla: seres de pequeña estatura con bolsas de cartón cubriendo su cabeza nos encierran en un pequeño ataúd de madera, mientras una gigantesca sombra sobrevuela los antiguos muros del orfanato.

Atada a una columna en un lugar que no conocemos, Jennifer, la pequeña princesa, busca una referencia, algo que le permita vislumbrar si esto es una pesadilla de la que se despertará pronto o, en cambio, es la triste y terrible realidad. «Estás mejor atada aquí que libre. Sólo sufrirás ahí fuera», le interpela un espantapájaros improvisado en un rincón de la habitación.



El entorno realista intervenido por elementos de fantasía, unido a que poco después descubrimos que estamos en un dirigible, podría entroncar perfectamente con un 'Silent Hill', pero donde allí es todo herrumbre y mundos de pesadilla, aquí se mantiene siempre apegado a 1930, dentro de una Inglaterra donde la ciencia ya se había abierto paso y había borrado cualquier atisbo de superstición.

Durante estos primeros compases del juego, la violencia se articula a través de esta desconexión forzada, no sólo por el dirigible que se eleva a los cielos aislándonos del mundo exterior, sino también por los niños que encontramos por los pasillos del gigantesco zepelín, los cuales hacen el vacío a Jennifer, como sujetos de una afrenta que nuestra protagonista no recuerda. Irritante, insoportable… En cuanto intentamos dirigirnos a ellos, nos giran la cara y nos dedican unas cuantas palabras ofensivas, como si no estuviéramos. Seguimos vagando por los pasillos, perdidos, pero sólo hasta que llegamos a los camarotes de primera clase en el piso superior y nos encontramos con un gran cartel colgado en la pared titulado «Rango social»: Jennifer, nuestra pequeña princesa, no es nada más que un sucio mendigo en la desquiciada jerarquía impuesta por el →

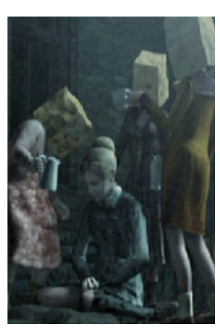


Cuando el futuro volaba con hidrógeno

Aunque 'Rule of Rose' no conecte con los sucesos históricos de la Inglaterra de 1930, sí que encuentra inspiración en el dirigible R101, un proyecto financiado por el gobierno británico a finales de los años veinte que intentaba competir con la industria aérea de la fallida república de Weimar. El R101 era un portento para la época, con 223 metros de longitud, destinado a conectar con rapidez todos los puntos del vasto Imperio Británico. Pero no tuvo mucho recorrido: acabó envuelto en llamas en su vuelo inaugural después de haber sufrido unas condiciones meteorológicas adversas y un error de cálculo en su construcción.



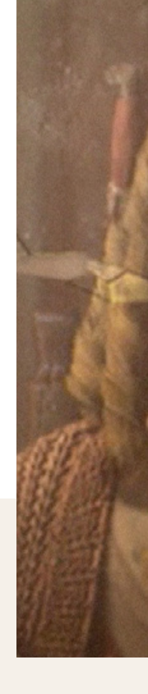
> «LOS HUÉRFANOS DE 'RULE OF ROSE' INTENTAN SIMULAR LA VIDA EN SOCIEDAD QUE SE LES HA NEGADO EN EL ORFANATO»



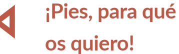
Club de los Aristócratas, una pequeña camarilla de huérfanos que viven en el dirigible. En este limbo forzado, los niños han creado sus propias estructuras sociales, las cuales se articulan a través de un perverso juego en el que el ganador puede progresar a través de los rangos sociales siempre que acate las normas.

Estos huérfanos intentan simular un mundo exterior que se les ha negado en el momento en el que las personas a su cargo les han abandonado a su suerte. Con la curiosidad propia de un niño, observan, aprenden, e intentan trasladar las mismas estructuras sociales dentro de esas cuatro paredes, pero al igual que el mundo real, la movilidad entre clases sociales es complicada de llevar a cabo, por no decir casi imposible si no cuentas con un par de golpes de suerte y unos cuantos recursos a tu alcance. Sin ninguna herramienta, Jennifer queda a merced de lo que decidan la omnipresente Princesa de la Rosa y sus cortesanos. Ni siquiera dentro de esa artificial clase baja, Amanda, una niña gordita, enferma y enloquecida por los continuos maltratos sufridos a lo largo de su infancia, coopera con ella para salir de esa terrible situación.

El hombre es un lobo para el hombre. El problema es que lo que se presupone un comportamiento de persona ya formada se traslada a una inocencia infantil rota: los niños se comportan como adultos, pero en vez de asumir la responsabilidad como propia, la subsumen a un juego con unas reglas peculiares que les permiten perpetuar el *statu quo* que se ha creado en esta peculiar sociedad. El único que ayudará a Jennifer a salir de este infierno es otra víctima del sistema, un perro apaleado, de nombre Brown, que encuentra atado en una de las salas del dirigible. Otro huérfano, pero uno que todavía es capaz de amar incondicionalmente. Una vez lo liberemos, será nuestro fiel compañero: nos ayudará a olfatear los diversos objetos que encontramos por el escenario, guiándonos por las estancias del dirigible en busca del siguiente paso para completar la tarea que nos han encomendado, o inmovilizando a los monstruos que de vez en cuando invaden todas las estancias, dándonos el espacio suficiente para poder







¡Pies, para qué os quiero!

Jennifer no es un personaje que quiera luchar. El primer arma que recogemos es un tenedor con el que se supone que tenemos que empalar a los enemigos como podamos, pero ninguna de las que nos ofrece el juego es mucho mejor. Así que la mejor alternativa es huir lo más rápido posible de los seres que habitan el dirigible, con la esperanza de no tener que entablar con ellos combate, debido a un sistema de batalla que limita extraordinariamente el movimiento y el alcance de nuestras (tristes) embestidas. Salvo cuando el juego nos obliga; en ese momento, crucemos los dedos para que Jennifer no se quede enganchada en algún enemigo, perdiendo vida hasta la pantalla de *game over*.



atacarles o salir corriendo. Al convertir a Brown en una parte esencial de la mecánica, 'Rule of Rose' se transforma en una experiencia guiada, salpicada de detalles que confían en la curiosidad del jugador para desentrañar la historia.

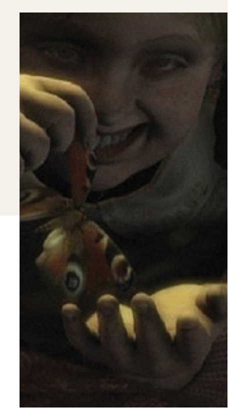
■ El diablo está en los detalles

Todo lo anterior parece no chocar con esa idea de evitar el *shock value* como elemento distintivo de la experiencia, pero 'Rule of Rose' se dedica a acentuar la sensación de extrañeza no con lo que muestra explícitamente en pantalla, sino a través de sus (sórdidos) detalles. Punchline deja que el jugador rellene los huecos, haciéndonos ver, en apariencia, fragmentos desconectados, incluso en su secuencia de inicio, los cuales nos permiten empezar a armar el puzle desde el primer minuto. Sin embargo, es conflictivo con la premisa inicial del proyecto: 'Rule of Rose' nunca es demasiado explícito, pero al leer entre líneas y explorar sus rincones más oscuros se encuentran ciertos conceptos que van más allá del recurso narrativo incómodo o *de terror*. Con la excusa de mostrar el «lado oculto y misterioso de las mujeres», en palabras de su propio director, el simbolismo acaba entrelazándose con una excesiva fetichización del género femenino que, más que reducir la presencia del *shock value*, la acentúa, sobre todo por el uso velado de la pedofilia como elemento motor de la trama, aunque pase de puntillas en un intento de no seguir salpicando la reputación de un juego que, ya en fase de producción, podría haber sido brutalmente apaleado por todos los medios de comunicación generalistas.

Aunque la polémica que rodeó al juego en su llegada a Europa se centró en aspectos muy accesorios de la trama, rascar la superficie del juego nos lleva por lugares muy incómodos. Jennifer es constantemente sometida a los designios del Club de los Aristócratas, inmovilizada, maniatada y desprovista de toda libertad, conectando con el *bondage* tanto en su traducción literal del francés (esclavitud) como en la práctica sexual.

Al mismo tiempo, el descubrimiento de la sexualidad y la transexualidad contagia todo el hilo conductor de la obra. A medida que avanzamos, descubrimos que estamos reviviendo los recuerdos de Jennifer. Antes de vivir en el orfanato, Jennifer estuvo durante un tiempo encerrada en el sótano de Gregory Wilson, un secuestrador y asesino de niños que buscaba recuperar a su hijo, Joshua, muerto en circunstancias poco claras. Obligada a hacerse pasar por su hijo si →

no quería ser asesinada, consiguió liberarse de su captor cuando Wendy, otra niña del orfanato, la encontró. Aunque nunca se presenta de forma explícita, la relación entre Wendy y Jennifer (y, de manera más tóxica, entre Diana y Meg) no deja lugar a dudas de que tiene un componente ciertamente sexual, debido al carácter posesivo de Wendy sobre nuestra protagonista y la frase «te serviré, Princesa. Sólo... bésame, por favor» en la secuencia de introducción, con las caras acercándose para terminar en un adecuado cambio de plano.



Las violaciones de adolescentes o niños también hacen acto de presencia en la obra a través de la relación de Hoffman, el director y doctor del orfanato, con las niñas. Aunque no pasen en la mayoría de los casos de la relación maestro-alumno, nos encontramos con un caso peculiar: Clara, una adolescente asustada y enferma, que es llamada continuamente por Hoffman a su despacho. Una exigencia de su tutor, algo normal entre las paredes del orfanato, hasta que espiamos por el ojo de una cerradura y vemos cómo Hoffman se mantiene de pie cerca de Clara, la cual está a cuatro patas sobre el suelo. «Mira, allá hay un poco de polvo. Límpialo». La presencia de Clara como enemigo final de un capítulo, encerrada en una sala alejada de las estancias principales del orfanato después de haber visto un momento antes cómo seguía a Hoffman, vomitando, con visibles cicatrices en el vientre y con las piernas completamente atadas dándole un aspecto de sirena, nos permite deducir que Clara quedó embarazada del director, practicándole éste un aborto encaminado a encubrir las pruebas de su crimen. Diana, otra chica del orfanato, la favorita del doctor Hoffman en sus palabras, también es violada a través de tocamientos sexuales que se muestran de forma aún más evidente en una de las secuencias que presenciamos.

Ante esta moral, Jennifer sufre las consecuencias de las acciones de unos y otros, ya que ninguno es capaz de asumir la responsabilidad de sus propios actos. Hacia el final, 'Rule of Rose' entronca con el relato cristiano, utilizando a Jennifer como un protagonista-salvador que redime de sus pecados al resto de los habitantes del orfanato, sacrificando por el camino su bien más preciado y abandonándolo otra vez a su suerte.

El problema, más allá de centrar la violencia en un género en concreto —los niños normalmente aparecen como meros espectadores ajenos a lo que ocurre—, es que todo ello pierde impacto, no por falta de ambición y extensión de los temas tratados, sino por su presentación. Se le exige al jugador una paciencia y una forma de explorar que, aunque minimizada por el uso del perro que nos acompaña como sistema de pistas integrado, no es capaz de sobreponerse a unas mecánicas y a un ritmo de juego que todavía necesitaban un tiempo para funcionar correctamente. Estos problemas, que normalmente suelen destacarse cuando se analiza el juego

Un edificio a medio construir

Por mucho que se haya ganado su estatus de juego de culto debido a la polémica previa a su desembarco en Europa y su limitadísima distribución, 'Rule of Rose' es un proyecto a medio cocinar. Las limitaciones de presupuesto y el abandono de Sony (sustituido por distribuidoras como Atlus o 505 Games) no dejaron pulir unas ideas que, con más tiempo y presupuesto, hubieran conformado una propuesta sólida y funcional, en un contexto donde el *survival horror* había quedado prácticamente obsoleto. Como muestra de ello, la cantidad de *assets* no usados que los *fans* se han dedicado a desenterrar de las copias que llegaban a sus manos, expandiendo aún más el *lore* que envuelve el misterio de Jennifer.



«EL DESCUBRIMIENTO DE LA SEXUALIDAD, LAS VIOLACIONES, LA PEDOFILIA O LOS ABUSOS ESTÁN MUY PRESENTES EN LA TRAMA DE 'RULE OF ROSE', AUNQUE BIEN ESCONDIDOS»

desde un prisma actual, son una derrota para Punchline, ya que la ambición mostrada en la diversidad de temas que se tratan, añadiendo matices extremos que se podrían haber desarrollado y tratado con el respeto que se merecen si hubieran dispuesto de más tiempo en la mesa de producción, todavía no ha sido igualada, incluso a día de hoy.



En este medio que se olvida rápidamente de lo que ha construido meses atrás, es importante que obras como las de Punchline queden en la memoria, conformándose como un estudio de los extremos del ser humano, aunque sufra algún que otro traspiés en el tratamiento de ciertos temas. Con la defunción del estudio poco después del lanzamiento de 'Rule of Rose', Shuji Ishikawa y su equipo no podrán hacer las paces con este pasado turbio, con esta oportunidad perdida y sometida a las reglas de una moral enferma encarnada en el Club de los Aristócratas, de maneras refinadas pero métodos toscos. Todos buscamos un final feliz, ¿no? Aunque no sepamos cómo llegar a él, ponemos todos los medios para conseguirlo. Ojalá la historia acabe con un «fueron felices y comieron perdices». Aunque tengamos que esperar a otro cuento para atisbar su conclusión.





Regreso a la casa de la salpicadura

SPLATTERHOUSE 2
Now Production / 1992
Mega Drive

Ella no tiene por qué morir, Rick. Lo sabes. Pero para salvarla, me necesitas.

La máscara parece aplicar un filtro escarlata, gracias al cual los horrores de pesadilla que se abalanzan sobre mí parecen algo menos siniestros. Mis puños destrozan sus bulbosos cuerpos,



desparramando sus gelatinosas entrañas por el suelo. Un suelo pegajoso, ajado por los años y la pavorosa humedad de esta casa maldita cien veces. Las telas de araña… sus pobladores, como únicos testigos vivos de las atrocidades cometidas dentro, observan impertérritos cada nueva salpicadura de fluido viscoso, cada gota de mi sangre adornando un sitio tan macabro que hace de la violencia el único camino válido para salir victorioso.


Grove St
Glen Park



El guión justifica los medios

Grand Theft Auto

Por Fernando Conde

ES DIFÍCIL HACERSE A LA IDEA DE QUE 'GTA' FUERA CONCEBIDO ORIGINALMENTE CON OTRO NOMBRE Y EN LA FORMA DE UN VIDEOJUEGO UNÁNIMEMENTE DESCRITO POR AQUELLOS QUE LO CONOCIERON COMO «MUY ABURRIDO». SU HISTORIA COMIENZA CUANDO DMA DESIGN, UNA POPULAR DESARROLLADORA BRITÁNICA CONOCIDA, ENTRE OTRAS COSAS, POR LOS 'LEMMINGS', LE PRESENTA A BMG INTERACTIVE UNA ESPECIE DE SIMULADOR DE CIUDADES EN VISTA CENITAL LLAMADO 'RACE'N'CHASE', EN EL QUE COCHES Y PEATONES CIRCULAN POR LAS CALLES VIRTUALES. LA MECÁNICA DE JUEGO ERA LA DE UN CLÁSICO POLICÍAS Y LADRONES, LO CUAL ERA UN COÑAZO PORQUE LOS POLICÍAS TENÍAN UNA ENORME LIMITACIÓN FRENTE A LOS CRIMINALES: TIENEN QUE SEGUIR LAS REGLAS, COMO RESPETAR SEMÁFOROS O NO ATROPELLAR PEATONES.

Pero hagamos las presentaciones. BMG Interactive es el editor de videojuegos de la poderosa discográfica Bertelsmann, y la persona que ha convencido a los alemanes de salir de su zona de *confort* en el mundo de la música es un jovencísimo británico llamado Sam Houser, obsesionado desde la juventud con dos cosas: por un lado, las películas sobre criminales, el submundo terrible pero a su manera glamuroso de las bandas y el crimen organizado, con sus marcados y potentísimos códigos culturales. Por el otro los videojuegos, entre otros y muy particularmente, 'Elite'. El limitado —según nuestros estándares— *sandbox* espacial de David Braven, que obsesiona a Sam por la libertad que ofrece, por la posibilidad de labrarte tu camino y de decidir qué quieres hacer.

Afortunadamente, a los chicos de DMA se les ocurre la forma de dotar de interés al juego con un *sencillo* cambio que nos hace pasarnos del bando bueno —la policía— al malo. Este cambio y la *carta blanca* que otorga al jugador atrapan de manera inmediata a Sam, que entra en resonancia con el equipo de desarrollo: a ambos se la trae totalmente floja lo que la gente piense del juego, porque es *su* juego. El juego que permitirá a Sam llevar el *glamour* criminal y el *zeitgeist* cultural de la industria de la música a su sector fetiche —totalmente carente de ese factor—: los videojuegos. A Sam, la idea de convertir al jugador en un antihéroe, en oposición a lo que la industria consideraba canon, le fascina.

'Race'n'Chase' es, además, más que un simple juego: es un mundo en el que puedes hacer lo que te plazca, el primero de

los grandes *sandbox*. Puedes dedicarte a las misiones o a hacer el cafre por la ciudad. El trabajo de equilibrado del juego pasa a ser conseguir mantener en todo momento lo mejor de los dos mundos, libertad y guión, en un mundo realmente grande, con tres ciudades representativas de los tres polos culturales de los EE.UU.: Miami (Vice City), San Francisco (San Andreas) y Nueva York (Liberty City).

QUE HABLEN DE TI, AUNQUE SEA MAL...

Cuanto más evoluciona el juego, más obsoleto queda 'Race'n'Chase' como nombre. El juego se convierte en el receptor de todas las gamberradas y pararrayos de todas las frustraciones vitales de su equipo de trabajo, que acababan volcadas en el juego para regocijo de Sam. La mayoría son de naturaleza violenta, pero su objetivo es la transgresión: la violencia sólo es el medio y no el fin. El segundo bautismo como 'Grand Theft Auto' termina de dotar al juego de personalidad definitiva.

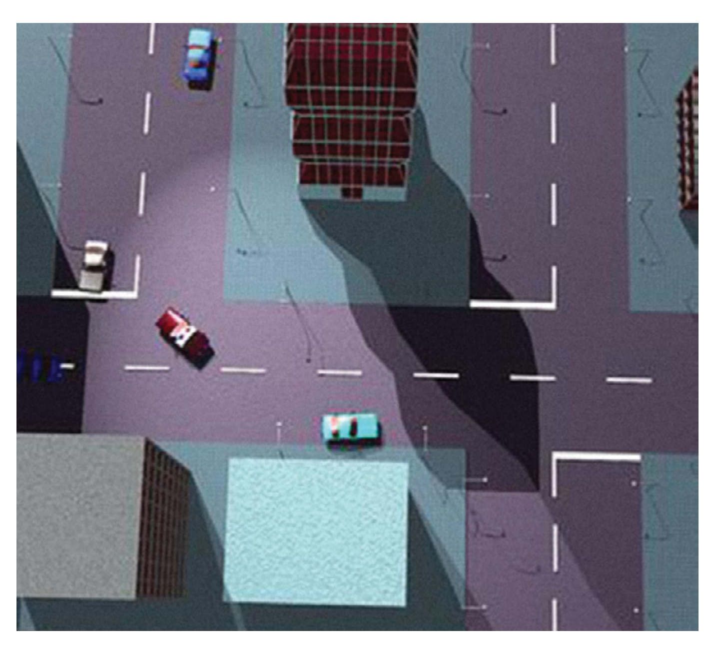
Para el *marketing* del producto, BMG busca ayuda en el entorno que conoce, la música, y aplica las mismas técnicas: crear expectación explotando los sentimientos de la gente. Varias personalidades de la política y la sociedad inglesa *son informadas* del inminente lanzamiento de un videojuego violento y despreciable que, básicamente, *glamouriza* el crimen. Esto genera un debate incendiario que BMG aprovecha hasta incluyendo, en sus anuncios, cortes de un debate del parlamento sobre el juego.

Desde el principio, la violencia y el crimen acompañan a 'GTA' —como ya lo denomina el equipo—, aunque «las justifica el guión»: los ejes principales del juego son la libertad y la transgresión de las reglas, y la violencia y el crimen sólo son la expresión más básica de ese eje. Una violencia no guionizada, libre y descontrolada, propiedad del jugador y no del juego. En todo caso, si nos excedemos, comienza la persecución y llega el castigo, la moraleja de que *el crimen no compensa*.

Es difícil negar, por otro lado, que la defensa del *castigo* dentro del juego como compensador de la violencia es definitivamente risible: con el enorme esfuerzo puesto en que los comportamientos violentos y criminales sean endiabladamente divertidos, poner mecanismos de control es en realidad añadir un poco de reto, salpimentar la sopa de salvajadas que podemos cometer en el juego. Cuando a finales de 1997 el título llega a las manos de los jugadores, recauda unos veinticinco millones de libras sólo en el Reino Unido; no está nada mal para un juego que apenas había costado uno.

HA NACIDO UNA ESTRELLA

A pesar del éxito de 'GTA', BMG decide que quiere ser muchas cosas, entre las que no está ser una compañía de videojuegos. La discográfica alemana vende su división →



Arriba: captura de 'Race'n'Chase'.

interactiva a Take-Two, una empresa neoyorquina de videojuegos que tiene una visión cercana a la de Sam, quien se muda a la ciudad norteamericana —un sueño personal— llevándose a su equipo incondicional y a 'GTA', al que, gracias al incendio provocado en los medios ingleses, se le espera con avidez en EE.UU.

El equipo de Sam aterriza en la verdadera Liberty City con un propósito muy marcado de *transgredir* en el sector. Quieren labrarse un nombre y crear su propia identidad. Adoptan el nombre de Rockstar Games y hacen de él una declaración de intenciones, en la que basarán su estética y actitud. Desde ese momento, los miembros del equipo serán —y como tales deberán comportarse— *estrellas del rock*.

Aunque Rockstar lanza otros juegos, hacia 1999 'GTA' ha vendido un millón de copias. Los Houser —Dan, el hermano de Sam, se ha unido al equipo— siguen decididos a explorar el camino que han abierto, según ellos el opuesto al de una industria del videojuego que lleva años poniendo a jugadores adultos en papeles infantiles, luchando contra dragones y monstruos, en vez de disfrutando historias y escenarios adultos y relevantes.

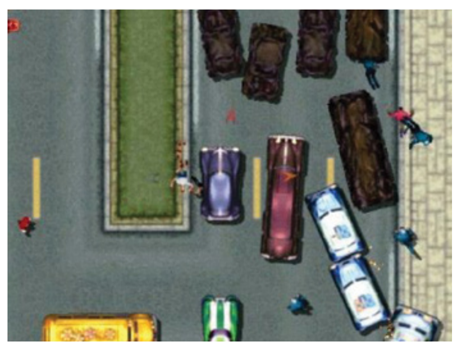
El juego recibe una expansión que nos traslada al Londres de los 60, que se catapulta al número uno en ventas con el propio juego en el segundo puesto. El público vota con sus carteras: quiere más 'GTA'. Rockstar prepara una versión para Game Boy e incluso una para Nintendo 64 —que nunca vería la luz—, en un asalto al *reino de Disney* digital que representa Nintendo, y se vuelca en 'GTA II', ambientado en un futuro distópico de ciencia ficción en el que acometemos trabajos para diferentes bandas, ganándonos su favor o su enemistad según actuamos con o contra ellas.

Pero, con el traslado a Nueva York, Rockstar está perdiendo foco, tratando de ser *guay*, montando fiestas y vendiendo ropa de diseño en vez de dedicarse a lo suyo. 'GTA II' es, dentro del éxito del 'GTA' original, un *bluff*. Las innovaciones principales por las que el equipo de Houser apuesta, la dinámica de las múltiples bandas y lealtades con sus diversas historias, quedan disueltas en una actualización técnica muy limitada y un entorno de juego poco



En esta página, capturas del primer 'Grand Theft Auto'. A la derecha, capturas de 'Grand Theft Auto II'.

«SU OBJETIVO ES LA TRANSGRESIÓN: LA VIOLENCIA SÓLO ES EL MEDIO Y NO EL FIN»





atractivo, por lo menos comparado con el *realismo atmosférico* que le daba a la franquicia tener lugar en la época presente.

El *bajón* de 'GTA II' —que, a pesar de todo, vende como pan caliente— llega en el mismo momento en el que Rockstar empieza a trabajar con PlayStation 2. Sam está volcado con la nueva tecnología de gráficos 3D y tiene a sus niños prodigio trabajando en documentar, pensar y diseñar. Va a empezar de nuevo, hacer un *reboot* a 'GTA' con sus ingredientes principales, pero mirando al futuro: quiere hacer la primera película interactiva de *gangsters* de la historia, y toda se va a desarrollar en el motor del juego. En un movimiento táctico que se revelará acertadísimo, Sam decide que los esfuerzos tienen que ir concentrados en el desarrollo del juego, no de la tecnología, y opta por usar RenderWare como motor, permitiendo que el equipo de la compañía se concentre en el desarrollo de su jugabilidad y se apoye en la tecnología propietaria para todo el trabajo genérico de *engine*. Para ponerlo en contexto, hablamos de una época en la que cada desarrolladora tenía que presumir de *tener el motor más grande* como uno de sus activos, por lo que la decisión de Sam resulta como poco inusual.

EL PEOR LUGAR DE AMÉRICA

El nuevo niño de Sam Houser nos lleva a su ciudad fetiche, a una Nueva York digitalizada, pasada por el tamiz de sus filias y obsesiones y convertido en Liberty City, «el peor lugar de América». Aquí, cada detalle ha sido elegido y situado cuidadosamente; cada peatón, cada coche, cada pista de música, cada tienda, cada fenómeno atmosférico. Liberty City es una simulación de la realidad mejor que la realidad, aunque la función *mejor que* esté definida por el potentísimo filtro cultural de los Houser.

'GTA III' marca el punto a partir del cual Rockstar plantea los juegos como las películas que Sam siempre quiso hacer, con Dan a los mandos de unas narrativas que se convierten en fundamentales. Es difícil acusar a un juego de usar *la violencia* por *la violencia* cuando incorpora, a principios de →



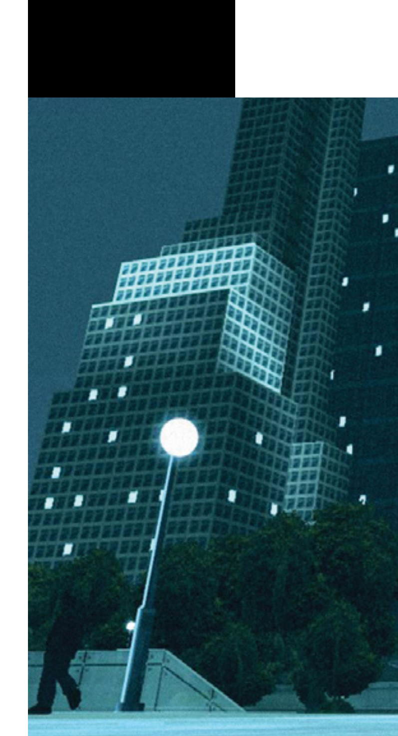
los años 2000, decenas de personajes con voz, más de cien mil líneas de diálogos para cuya grabación se ha contratado a actores provenientes de los filmes de Scorsese o 'Los Soprano', escenas cinemáticas capturadas con actores reales y una historia, con una enorme carga de ironía y sátira, hilada en torno al ascenso de un (anti)héroe desde lo más bajo hasta la cima del mundo criminal de la ciudad. El propósito de Rockstar con 'GTA III' es crear una nueva narrativa, con un lenguaje propio e historias contadas por los creadores y los jugadores a la vez. Como siempre en 'GTA', la violencia es importante, pero sólo un ingrediente, nunca la protagonista: sin duda es uno de los principales, pero por sí sola no podría sostener el producto ni basta para explicarlo.

Con el crecimiento en escala y dimensiones del mundo del juego, crecen la interactividad, las acciones disponibles y las elecciones morales. No es que sean elementos que *rediman* en modo alguno al juego de su carga *criminal* —pues están planteadas como actividades divertidas, totalmente disociadas de su componente de civismo—, pero a nuestro elenco habitual de actos *macarras* se añaden acciones *buenas*, como hacer de bomberos, conductores de ambulancias, taxis o incluso de coches de policía, con misiones específicas para cada uno de estos roles.

Lo que ocurre es que el juego está planteado como un simulador criminal, y las mecánicas emergentes no son precisamente constructivas: si puedes apalizar y robar a transeúntes y contratar los servicios de prostitutas —que restituyen tus *puntos de vida*—, está claro que los testeadores no van a tardar mucho en descubrir que ejecutar estas acciones en orden inverso es una buena manera de recuperar *vida gratis*. Rockstar es consciente de la mecánica, es consciente de la controversia que va a provocar, pero elige dejarla en el juego: la elección es del jugador, el juego no juzga. ¿Se trata de una provocación? ¿De un dedo corazón alzado ante los sectores más mojigatos de la sociedad? Sam es el primero en apoyar y defender todos estos elementos, independientemente de su carga de polémica potencial. Para él, 'GTA' es su forma de rebeldía, de construir el producto que según él merecen los jugadores adultos, condenados hasta ese momento por la industria a jugar a elfos y orcos. Los hermanos, particularmente Sam, no albergan dudas sobre la hipocresía de la sociedad en su tratamiento a los videojuegos: si Tarantino, su violencia y su sexo son arte, ¿por qué 'GTA' no?

El principal caballo de batalla es la diferencia entre el rol del espectador de cine —pasivo— frente al del videojugador —activo—. El lanzamiento del juego se produce en uno de los momentos críticos de la cruzada personal de un individuo muy particular, Jack Thompson, en su *guerra cultural*. Thompson es un abogado cuyas creencias cristianas se adentran en el fundamentalismo y un férreo activista contra las expresiones culturales que, en su opinión, están «dañando a la juventud», como el rap o lo videojuegos. Y no le va mal: se ha hecho famoso por poner contra las cuerdas a Time Warner por una canción de Ice-T y sacar de las ondas a un locutor de radio.

La matanza de Columbine en el 99, más de dos años antes del lanzamiento de 'GTA III', ha conducido a Thompson hasta el límite de la catarsis. Su enemigo público número uno es 'Doom' y sus audiencias





En la página anterior, 'Grand Theft Auto II'. Abajo y a la derecha: capturas de 'Grand Theft Auto III'.







son muy impresionables: madres y padres de niños y adolescentes. Tal vez el público esté receptivo a los juegos violentos, pero la sociedad americana desde luego no.

Sam está profundamente ofendido por el tratamiento tan puritano e infantil que se le da a *su* medio. Si en el pasado la editora de 'GTA' había buscado la controversia como medio de incrementar las ventas, ahora ésta no es en absoluto deseable: 'GTA III' se juega su hueco en los lineales de las grandes cadenas minoristas a la calificación por edades. Si recibe el temido AO (*adults only*), se puede despedir de las principales cadenas y del grueso de sus ventas. Sam está beligerantemente opuesto a la la idea que unos *simples tenderos* le digan lo que puede y no puede poner en su producto.

Apenas mes y medio antes de la salida de 'GTA III', un grupo de terroristas islámicos estrella dos aviones contra las torres gemelas del World Trade Center de Nueva York. La Liberty City del mundo real está en *shock*, al igual que Sam Houser, que decide pensarse las cosas ante la nueva realidad de la américa post-11S. Aparte de hacer desaparecer las torres gemelas de su Nueva York virtual, el juego verá matizada su carga de violencia, aunque Rockstar será muy hermética al respecto de hasta qué punto. →

ENEMIGOS PÚBLICOS

Cuando el juego llega finalmente al público, pone en sus manos la posibilidad de liberar sus fantasías más violentas. Aun así, la percepción de los jugadores es que *sólo es un juego*, una fantasía; a aquéllos que lo prueban les parece ridículo sugerir que pueda inspirar violencia real. Hasta la policía es un público entregado al juego. La fascinación de 'GTA III' no está en el nivel de violencia que permite, ni en la libertad que proporciona para ejercerla. Su *potencia* está en la increíble sensación, jamás lograda antes con esta intensidad, de ser un mundo real en sí mismo, de *estar* allí. Transmite al jugador una sensación nunca vista antes de poder, de *liberación* de de la vida real.

Pero la violencia está presente y es lo más visible sin profundizar en el juego. Rockstar es, además, una *sospechosa habitual*, pues tiene copado el *top* 3 de ventas con un trío violento: 'GTA III', 'Max Payne' y 'State of Emergency'. Los juegos de Rockstar llevan a la industria a un nuevo nivel de ventas, dotándola *oficialmente* de relevancia cultural. Sus lanzamientos catapultan a PlayStation 2 al liderazgo en la guerra de las consolas. La industria del videojuego le debe a la violencia de 'GTA', o a la forma en la que la trata, buena parte de su éxito. Esto convierte a Rockstar en un pararrayos. El juego se convierte en la encarnación digital del demonio para los padres de la nueva generación.

Sería una omisión poco justificable no llamar la atención sobre el hecho de que Sam Houser es un varón blanco de clase alta de veintisiete años, y que cada una de esas características es por lo menos sospechosa de tener un impacto elevado en 'GTA III', especialmente si entendemos el juego como una proyección de sus obsesiones: su perspectiva irónica e irresponsablemente despreocupada sobre el mundo del crimen, que es tratado como un concepto *glamouroso*; la despreocupación con la que realiza un ejercicio de estereotipado casi cruel sobre numerosos grupos sociales y culturales —entre los que se encuentra el suyo propio— o la innegable visión androcéntrica del juego, que retrata un ambiente criminal fundamentalmente controlado por hombres.

CHULOS Y NEONES

Como buena máquina obsesiva y autoalimentada, Rockstar está ya trabajando en el siguiente título de la saga, cuya ubicación será Vice City, una Miami pasada por el filtro de Sam: la Miami de los ochenta, en su punto álgido de anarquía y corrupción. Siendo la obsesión de los Houser transportar al jugador al mundo del juego y meterle en la historia, a nadie le sorpren-

Abajo y a la derecha: capturas de 'Grand Theft Auto: Vice City'.







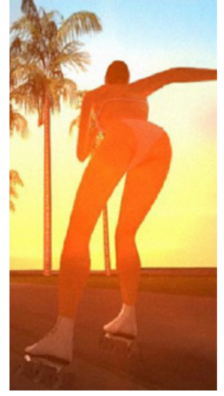


«EL PROPÓSITO DE ROCKSTAR CON 'GTA III' ES CREAR UNA NUEVA NARRATIVA, CON UN LENGUAJE PROPIO E HISTORIAS CONTADAS POR LOS CREADORES Y LOS JUGADORES A LA VEZ»

derá escuchar anécdotas sobre decenas de diseñadores escoceses vagando por Ocean Drive, sacándole fotos a todo; o sobre accidentados doblajes involucrando a actores como Burt Reynolds, Ray Liotta, Peter Fonda, Dennis Hopper o el mito del porno, la actriz Jenna Jameson, contratados mitad por devoción a la ambientación, mitad como excusa del equipo para conocer a sus ídolos.

Los Houser, todo Rockstar, están viviendo el sueño, probando ser lo que se autodenominan: una banda de veinteañeros que está redefiniendo la industria del *software* y consiguiendo récords de ventas y facturación, inmersos en una isla subcultural creada por ellos y fuertemente retroalimentada. Esto tiene tiene dos fuertes efectos: la amplificación de sus propios clichés culturales y una energización desaforada, que acabará transportada a 'Vice City'.

Las expectativas que genera el nuevo título son estratosféricas. Las tiendas especializadas sufren el acoso diario y sostenido de los aficionados, tan ávidos de poner las manos sobre el título que compran cualquier cosa que lleve el logo de Rockstar. El clima que se vive en la compañía en los momentos anteriores al lanzamiento es el de un entorno hiperenergizado y estresante, en el que se dedican jornadas maratonianas a terminar el juego y solucionar los problemas que surgen. El ambiente se enrarece, la tensión explota por todas partes en forma de enfrentamientos más o menos cómicos, el uso de armas de fuego descargadas —empleadas por los artistas como referencia— como método de refuerzo de argumentos encendidos y violencia contra objetos inanimados: el estilo Rockstar, que, como no puede ser de otra manera, acaba proyectado en su propia creación. Toda esa increíble carga energética se desata en el momento del lanzamiento, y 'GTA: Vice City' se convierte en el juego que más rápido vende de la historia. →



En esta página: capturas de 'Grand Theft Auto: Vice City'.

EL ESPEJO NEGRO

Pero toda esa energía no puede circular sin afectar de manera fundamental a su elemento conductor. La cultura Rockstar está en aquellos momentos fuertemente impregnada de un halo de secretismo y misterio, de pertenencia a un culto incluso con unos símbolos externos en forma de estilo de vestir y actuar, o la ostentación de prendas de ropa que son usadas por la empresa como *condecoraciones* internas y que generan una barrera entre clases que separa a los *elegidos* —por su desempeño, talento o pasión— de los que no lo son. Rockstar es, sin duda alguna, un entorno *intenso* en el que trabajar. Y eso pasa factura. Genera divisiones internas, *rockstars* de primera y de segunda.

Algunos de los *clásicos*, de los fundadores, empiezan a sentirse como aquello que siempre despreciaron: engranajes en una maquinaria, sacando juegos uno detrás de otro, sin pausa ni descanso. Sam, por su parte, siente que ha dignificado el medio, lo ha asentado como una nueva disciplina cultural. Gracias a 'GTA', jugar videojuegos es *guay*, es *respetable*. Ya no es una cosa de *raritos*. Aquel chaval con una antena hipersensible sintonizada al universo de lo *cool* ha conseguido que aquella de sus aficiones que no lo era acabe por serlo.

El éxito del juego atrae la atención del mundo sobre él, y la prensa no está precisamente poniendo el foco en los aspectos creativos. Una sociedad que se considera enferma de violencia, saturada de armas de fuego y productora de una cultura que *idoliza* conscientemente el crimen y las expresiones violentas como nuevas fantasías de poder, la misma sociedad en la que se ambientan 'American Psycho' y las películas de Tarantino, culpa a los videojuegos de la ola de matanzas que azota el país. Es indiferente que todos los culpables tengan una historia de abusos, *bullying*, exclusión... Su venganza ha de ser culpa de los videojuegos. 'GTA' es acusado de todos los pecados de la sociedad que tan crudamente representa: racismo, violencia, objetivización sexual. Cabría preguntarse si el mayor delito de la serie es ser una parodia tan buena de la sociedad en que se inspira que ésta rechaza —y niega— la imagen que le devuelve el espejo.



No todo vale

Si Rockstar defiende que la violencia de 'GTA' es una parte más de la historia —está justificada por el guión—, ciertamente pierde ese argumento cuando lanza 'Manhunt'. El nivel de violencia del juego es demencial, una violencia hiperrealista e injustificada, cuya única razón de ser es el capricho de un psicópata ante el que debemos ceder. Esa violencia por la violencia, llevada hasta el extremo, crea malestar incluso dentro de la propia compañía. La controversia acaba explotando en el Reino Unido cuando se produce un asesinato entre dos niños que la madre del fallecido asocia a su obsesión con el juego. Su segunda parte será clasificada AO en EE.UU. y el organismo de calificación británico ni siquiera aceptará calificarlo. 'Manhunt' sería *exculpado* del crimen ese mismo año, al demostrarse que el móvil del asesinato había sido el robo para el pago de una deuda a una banda, pero el daño ya estaba hecho.



Captura del comienzo de 'Grand Theft Auto: San Andreas'.

ENTRETENIMIENTO PARA ADULTOS

La respuesta de Rockstar a todo el incendio sigue una línea que no por menos verbal es menos clara o explícita. Su siguiente título, en el que se trabaja desde el día siguiente a la finalización de 'Vice City', va un paso más allá en todo aquello de lo que se le acusa. En 'GTA: San Andreas', el equipo de Rockstar nos transportará a la California de los noventa, en pleno apogeo de la violencia de las bandas, transformando la ciudad original de 'GTA' en un estado que contiene tres ciudades icónicas tanto de la cultura estadounidense como de sus bajos fondos: Los Santos —Los Ángeles—, Las Venturas —Las Vegas— y San Fierro —San Francisco—.

Si la violencia y los estereotipos raciales de los anteriores eran un problema, 'San Andreas' los multiplica. Donde los otros juegos eran fundamentalmente satíricos, 'San Andreas' muestra desde su concepción una intención más seria. Si la violencia de 'GTA III' y 'Vice City' es descarnada e hilarante, 'San Andreas' ilustra crudamente las consecuencias del mundo criminal en el que involucra al jugador. El protagonista, CJ, es un afroamericano al que el asesinato de su madre obliga a volver a una casa de la que se fue para alejarse del mundo de la violencia y las bandas. El viaje del héroe en esta ocasión comienza amargo y continúa oscuro, en una carrera hacia adelante que no deja a CJ muchas opciones ni escapatorias. Para incrementar la conexión del jugador con su personaje, el juego será el primero de la franquicia que incluirá ciertos elementos, muy ligeros, de *role playing*, que afectarán por ejemplo al aspecto físico de CJ en el juego y a su capacidad de control de diferentes tipos de vehículos.

Pero, por una vez, el vórtice del huracán provocado por 'GTA' no está en la violencia. Los títulos de Rockstar siempre han hecho equilibrios en la fina línea que les separa de perder su hueco en los lineales de las cadenas de distribución ante la amenaza de la temida calificación para adultos: estamos hablando de mediados de la primera década del siglo, y la distribución física sigue siendo la parte del león del negocio, por lo que la barrera infranqueable →

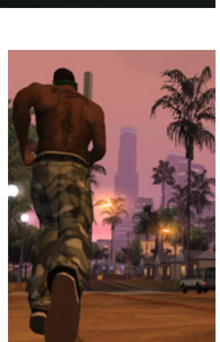


—y único muro de contención a las ansias transgresoras de Sam— es aquella que ponga en riesgo ese canal.

A pesar de que en Rockstar se han convertido en maestros equilibristas sobre esa línea roja, Sam sigue decidido a efectuar el *más difícil todavía*. En 'San Andreas', esa acrobacia será nada menos que *el sexo*. Si la hipocresía sobre la violencia enciende a Sam, la relacionada con el sexo le lleva al límite del paroxismo: en los Estados Unidos, el sexo consensuado entre adultos es menos permisible que el asesinato. Ni siquiera hay un debate ético al respecto de la representación del sexo, su impacto o el hecho de que pueda, en cierto modo, representar una forma de violencia: es *sexo* y no es permisible, y todo debate termina ahí.

El plan de Sam para 'San Andreas' incluye numerosas escenas de sexo más o menos explícito y de distintos grados de *convencionalidad*, desde conseguir convencer a alguna de las parejas con las que CJ se citará para ir a su casa e involucrarse en actividades de índole íntima, a alguna misión del guión que involucra una escena de *spanking* —azotes eróticos—, pasando por masturbación, sexo oral... Escenas, todas ellas, que Sam planea representar de manera gráfica y todo lo explícita que los poligonales personajes del motor permitan.

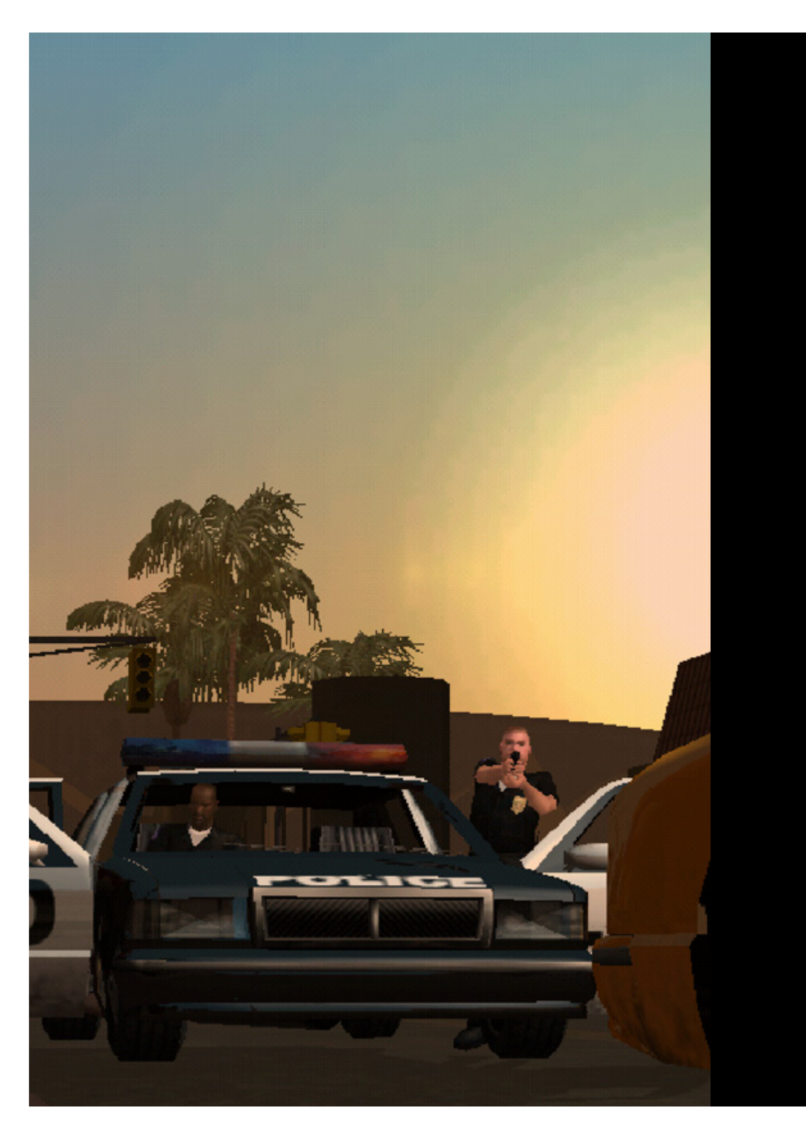
El informe realizado por el equipo de investigación interna dedicado a analizar dónde están los límites de lo permisible dentro de la clasificación por edad deseada provocará el desconcierto y las iras de Sam. En realidad, el tratamiento de la industria en EE.UU. hacia el sexo en general es que se trata de un tipo de *violencia* no permisible, sin matices, aunque fuera del país, especialmente en lugares como España e Italia, no represente mayor problema siempre que el guión lo gestione adecuadamente. Sam, en particular, no oculta su indignación y perplejidad ante que sea más permisible usar un enorme *dildo de dos cabezas* como arma homicida que para el propósito que ha sido diseñado.



Así que la cosa está clara: todo el sexo del juego será *insinuado* en forma de ruidos, movimientos de cámara, fundidos a negro o elocuentes elipsis. Y todo el trabajo realizado por el equipo para ilustrar esas actividades de forma explícita —animaciones, texturas de desnudos— será descartado en las fases finales del desarrollo; enterrado, como la polémica al respecto, antes de que se produzca. Aunque, como el equipo

«LOS JUEGOS DE ROCKSTAR LLEVAN A LA INDUSTRIA A UN NUEVO NIVEL DE VENTAS, DOTÁNDOLA OFICIALMENTE DE RELEVANCIA CULTURAL»

A lo largo de estas dos páginas: capturas de 'Grand Theft Auto: San Andreas'.



descubrirá más tarde, ni mucho menos de manera lo suficientemente profunda.

'GTA: San Andreas' se convierte en el juego con más éxito del catálogo de PlayStation 2, colocando en los hogares de los jugadores más de veinte millones de piezas. Pero no será lo único que coloque en esos hogares: el material sexual descartado por el equipo sólo ha sido tapado; deshabilitado, pero no borrado, yace escondido entre los *assets* del juego y su base de código. Texturas, animaciones, el código que les da vida... son un tesoro escondido esperando a que un explorador lo suficientemente motivado lo encuentre. Y la comunidad *modder* está llena de ellos.

Violencia, racismo, apología del crimen... Todos los pecados del juego pasan a un segundo plano cuando aparece el sexo. Cuando la comunidad libera el parche 'Hot Coffee' al mundo, el efecto provocado puede ser ilustrado de manera muy gráfica con el tropo anglosajón de una bola de heces impactando contra un ventilador. Rockstar ha perdido la iniciativa en el control de ese material, y todo el mundo se pone *muy* nervioso.

Las escenas *liberadas* son absolutamente pueriles —sin ir más lejos, el protagonista sale totalmente vestido en ellas—, pero son una representación convincente de actividades sexuales, lo que permite a Jack Thompson, el obsesivo cruzado contra los videojuegos, obtener su primera victoria relevante contra el medio. El haber perdido la iniciativa hace que Rockstar se vea envuelto en un gigantesco *clusterfuck* que daña enormemente la imagen de la compañía, hasta el punto de afectar a la moral y provocar abandonos importantes —y dolorosos— en el equipo. →



MÁS REAL QUE LA REALIDAD



Sam, como de costumbre, se muestra —creativamente— indiferente a toda esta tormenta. En su mente bulle la idea de contar en su próximo título una historia moderna en su ciudad fetiche, algo que haría posible la nueva tecnología de Xbox 360 y PlayStation 3 junto con el motor Euphoria, integrado en el sustituto de RenderWare, esta vez sí, desarrollado por la propia Rockstar y denominado RAGE. El nuevo antihéroe de 'GTA' se llama Niko Bellic y es un inmigrante serbio huyendo de una guerra en la que acabó inmerso sin saber cómo ni por qué, que emigra a Liberty City deseando dejar atrás esa vida de violencia sólo para verse arrastrado de nuevo a ella.

La obsesión por el detalle de Sam queda totalmente marcada por el nivel maniático de documentación gráfica y estadística desplegado para la creación de una Liberty City que represente el espíritu de Nueva York mejor que la propia Nueva York. ¿Cómo acusar de usar la violencia como excusa para vender juegos a un producto que incluye más de doscientas canciones, más de ochocientos actores, canales de televisión y espectáculos cómicos creados *ex profeso* para su consumo dentro del juego? ¿Como acusar de banalidad a un juego que simula un mundo tan complejo como Nueva York, contratando estilistas de la ciudad para capturar su moda, grabando miles de horas de video, obteniendo cientos de miles de fotografías? ¿Cómo acusar de superficialidad a un título que rellena las calles de la creación virtual más compleja jamás realizada con sus habitantes, sus vendedores, su atmósfera, sus colores, y que recrea su cielo?



Lo cierto es que, indiferente de la intencionalidad de Sam y su equipo, hay gente, mucha, que lo que busca en 'GTA IV' es la violencia que ha hecho famosa a la serie. El propósito de Sam, consciente de esto, es que todos aquéllos que lleguen al juego, busquen lo que busquen, se encuentren con su *magnum opus*, y que ésta les atrape y les transforme. 'GTA IV' es un nuevo mundo, una forma de realidad virtual autocontenida, un lugar que conocer, en el que perderse; la sublimación de ese *estar ahí* perseguido por Sam desde la tercera entrega de la serie, lograda en este octavo título de la misma —contando con 'Stories of Liberty City' y 'Stories of Vice City'—.

Los personajes de esta nueva historia van un paso más allá en la evolución de Rockstar hacia las historias adultas y modernas que persigue. La historia de Niko Bellic es dura, apenas glamurosa, llena de los rincones sucios y patibularios de la



A lo largo de estas dos páginas: capturas de 'Grand Theft Auto IV'.





El karma de los abusones

La carga de polémica desatada por 'Hot Coffee' en torno a Rockstar fue tal que otro de sus títulos, 'Bully' —rebautizado como 'Canis Canem Edit' en Europa— recibió una sonada paliza mediática antes incluso de que nadie viese imagen alguna del juego. Sus ventas fueron decepcionantes, algo que también afectó a otros títulos cercanos en el tiempo, como 'The Warriors' y otros dos capítulos de la saga 'GTA': 'Liberty City Stories' y 'Vice City Stories'. Sin embargo, como poco el juego puede presumir de ser la ruina personal de Jack Thompson, que en su cruzada contra el título acaba perdiendo los papeles y provocando una airada reacción del sistema legal, que le cuesta la inhabilitación y le obliga a aceptar un armisticio con Rockstar.



ciudad que nunca duerme, en los que la violencia engendra más violencia en una espiral de la que no es posible escapar y que el juego no intenta ni hacernos pensar que controlamos en ningún momento. En 'GTA IV', los Houser vuelcan sus esfuerzos en hacernos sentir empatía, en hacernos sentir identificados con esos personajes digitales.

Por primera vez, en los medios no especializados, el protagonismo del nuevo título no se lo lleva la violencia y la polémica, sino la ambientación magistral, la representación de la ciudad, el arco de la historia y sus potentes recursos narrativos. Las expansiones que verá el juego son una vuelta de tuerca más en el propósito de contar historias, y una demostración de lo cómoda que se siente Rockstar haciéndolo; la demostración de la madurez de Rockstar como narradores digitales en ese nuevo medio soñado por Sam Houser, aprovechando el mismo escenario para mostrarnos caras distintas de la ciudad, con personajes y tramas tan diferentes como las de sus dos expansiones: 'The Lost and Damned', en la que encarnamos el papel de miembro de una banda de motoristas, y 'The Ballad of Gay Tony', en la que nos convertiremos en el guardaespaldas y chico de los recados de un famoso propietario de club nocturno.

El giro narrativo, no obstante, no contenta a todo el mundo, y resulta controvertido en el seno de la propia compañía, algunos de cuyos integrantes piensan que el espíritu *gamberro* de 'GTA' se ha perdido y que 'GTA IV' es demasiado serio, algo apenas mitigado por el lanzamiento de 'Chinatown Wars' para Nintendo DS y PSP; un ejercicio de *desengrase* y una forma de tomar perspectiva, pues el juego es reducción al mínimo común denominador de la fórmula jugable de los primeros 'GTA', con una historia al estilo 'GTA III' que ilustra el dominio que Rockstar tiene del producto y su capacidad de adaptación al medio. →

LAS DOS AMÉRICAS

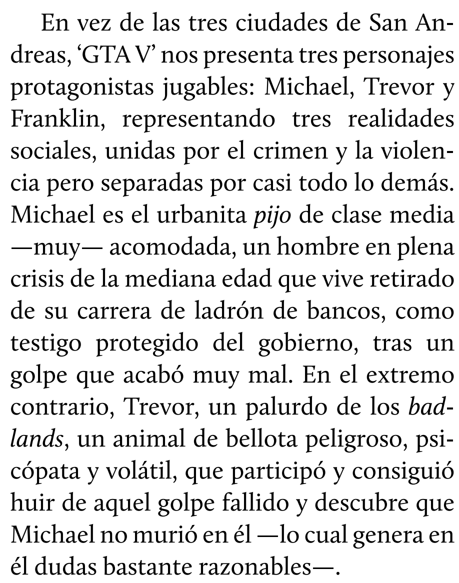
En cierto modo, 'The Ballad of Gay Tony' ha invocado los espíritus ochenteros con los que ya se *acostara* 'Vice City' y es posible que una mirada a la Miami moderna con el prisma de los Houser descubra menos una ciudad con el *glamour* criminal necesario para *salir* en 'GTA' que un retiro de vacaciones para jubiletas norteamericanos de clase acomodada. En todo caso, la siguiente parada de la locomotora de Rockstar será, para sorpresa de muchos, Los Santos.

'GTA V' ve la luz en 2013 y representa el *súmmum* de la franquicia hasta el momento, el resultado de meter en un crisol todos los componentes que han hecho de 'GTA' lo que es a lo largo de los años y calentarlo en una hoguera de casi trescientos millones de dólares. El *alter ego* virtual de Los Ángeles aparece acompañado de una enorme extensión de territorio no urbano, la mayor representada en la franquicia hasta la época. El juego remarca el contraste entre la ciudad de Los Santos y los inmensos espacios libres del juego: montes, montañas, bosques, valles, playas, costa...

Las particularidades de este mapa son producto del afán de Rockstar por extraer y amplificar la esencia de la cultura que pretenden proyectar y parodiar, que en la Costa Oeste de los Estados Unidos está caracterizada por la brutal polarización entre la ciudad y las zonas rurales o salvajes: la diferencia entre el ambiente histriónico, artificial y esquizofrénico de la gran ciudad, sin término medio entre la euforia y la depresión, y el estado desquiciado y fundamentalmente radicalizado que se asocia a la América rural y profunda, apartada, recelosa y rencorosa de sus vecinos *snobs*. Si la violencia de la ciudad resulta casi artificiosa e instrumental, la de las zonas rurales es perturbadoramente sistémica y lo permea todo como el mecanismo básico de relación, la fuerza física que mantiene las cosas pegadas al suelo y establece el *statu quo*.

«LA AMBIENTACIÓN Y TRAMA DE 'GTA V' ES UNA AMALGAMA DE TODOS LOS ANTERIORES, CON LA SERIEDAD Y DUREZA DE 'GTA IV' Y LA LOCURA E IRREVERENCIA DE 'GTA III'»





En vez de las tres ciudades de San Andreas, 'GTA V' nos presenta tres personajes protagonistas jugables: Michael, Trevor y Franklin, representando tres realidades sociales, unidas por el crimen y la violencia pero separadas por casi todo lo demás. Michael es el urbanita *pijo* de clase media —muy— acomodada, un hombre en plena crisis de la mediana edad que vive retirado de su carrera de ladrón de bancos, como testigo protegido del gobierno, tras un golpe que acabó muy mal. En el extremo contrario, Trevor, un palurdo de los *badlands*, un animal de bellota peligroso, psicópata y volátil, que participó y consiguió huir de aquel golpe fallido y descubre que Michael no murió en él —lo cual genera en él dudas bastante razonables—.

En medio de ambos, Franklin es un afroamericano de los barrios bajos que →


18
XERO
PATRIOT
MAIBATSU
TERROIL
18

está tratando de salir de la vida de las bandas y encontrar un mejor porvenir. Representa en muchos sentidos el personaje más equilibrado, más sensato. Frente a la locura aleatoria de Trevor y el desengaño y nihilismo de Michael, Franklin es una persona *normal* luchando por salir adelante en un entorno que no lo es para nada, con problemas y necesidades con las que cualquier persona podría identificarse mucho más fácilmente que con las de sus compañeros de fechorías.

Desde el punto de vista de ambientación y trama, 'GTA V' es una amalgama de todos los anteriores, con la seriedad y dureza de 'GTA IV' y la locura e irreverencia de 'GTA III'. El proceso de documentación y destilado de la esencia de la ciudad se repite aquí, pero el resultado carece de la potencia de 'GTA IV', algo que es achacable a la diferente magnitud entre la energía de Nueva York y la del nuevo escenario elegido. La vuelta de tuerca viene dada por el proceso de contar tres historias separadas, las de cada personaje, que se mezclan entre sí sin perder su propio hilo, su propia razón.

La búsqueda de personalidad propia del juego es evidente en curiosidades como que es el primero de la serie en tener una banda sonora propia, compuesta *ex profeso* para el título. Es también el primero en salir en la octava generación de consolas, lo que más allá de las mejoras gráficas en el motor implica que será el primero en llevar el *juego*

Abajo: escena jugable en 'GTA V' en la que torturamos a otro personaje. El resto de capturas pertenecen también a 'GTA V'.





online a un nuevo nivel. Gracias al *online*, 'GTA V' se mantiene en el *top* 10 durante nada menos que cuatro años seguidos, habiendo colocando a finales de 2018 en torno a cien millones de unidades y funcionando como un tiro tras todo ese tiempo.

LA INVASIÓN DE LOS NIÑOS RATA

Y es el juego *online* también el punto en el que Rockstar ha conseguido el sueño de Sam: proporcionar a los jugadores un sentido de rebeldía, de caos y anarquía, de pertenencia a una banda. En este caso, lo ha hecho al margen de la historia y de la narrativa; pero no podría haberlo hecho sin eso, sin la atracción de la polémica y la transgresión que han convertido a 'GTA' en una pieza cultural clave para entender el mundo del entretenimiento moderno.

No deja de ser una ironía que el propósito original de Sam, de hacer videojuegos para el público adulto, de *dignificarlos* en cierto sentido, de dotarlos de relevancia cultural, haya cerrado un círculo completo, pues el modo *online* de 'GTA V' es un inmenso campo de juego, extremadamente brillante pero invadido y puerilizado por una figura, la del *niño rata*, que hubiese provocado auténticas urticarias en el Sam Houser de sus comienzos, hipersensible al factor *cool*.



«EL MAYOR DELITO DE LA SERIE ES SER UNA PARODIA TAN BUENA DE LA SOCIEDAD QUE ÉSTA RECHAZA —Y NIEGA— LA IMAGEN QUE LE DEVUELVE EL ESPEJO»



‘GTA’ se ha ganado su lugar a fuego en la cultura occidental. El camino que siga desde este momento no podrá alterar esto, no borrará ese momento en el que todo cambió para la industria del videojuego y del entretenimiento; un momento construido en torno a la provocación, la polémica y la transgresión, palabra clave a la hora de entender la dirección en la que Sam ha llevado la saga, como un timonel implacable, desde sus comienzos. Lo que está claro es que nada, por el momento, hace pensar que ‘Grand Theft Auto’ haya alcanzado aún su cénit, que vaya a dejar de ser cada día más grande y de ser la marca de nivel, el *estado del arte* del entretenimiento interactivo a muchos niveles. Ni que vaya a dejar de estar marcado por la polémica.



POR ENCIMA DEL BIEN Y DEL MAL

POR ELENA FLORES

ILUSTRACIÓN: SERGI LAPUERTA

Llegué a un lugar olvidado, de nombre irrelevante. La misma mecánica de siempre: activar los sentidos de brujo, seguir huellas por el suelo. El barro está revuelto por una caótica distribución de pisadas, y el silencio lo envuelve todo. Otro de los pueblos del imperio, quizá más transitado por el miedo a la inminente guerra, por el asedio del hambre ante un año de cosechas pobres, por la huída ante las inclemencias del tiempo. Sin embargo, un macabro trazo carmesí pinta un nuevo cuadro ante mi visión potenciada: intermitente según lo advierto; conforme lo sigo, más evidente y abundante. No tengo dudas: huele a sangre y a muerte. La visita a cada una de las cabañas de madera confirma mi teoría con una pila de cadáveres, y me pregunto qué horrible criatura ha sido capaz de semejante matanza. →

Este texto contiene spoilers sobre la misión secundaria Donde juegan el Gato y el Lobo del videojuego 'The Witcher 3: Wild Hunt'.



Capturas: 'The Witcher 3: Wild Hunt'.

Recuerdo 'The Witcher 3' como uno de los títulos que más he disfrutado durante toda mi vida como jugadora. En la generación en la que los *sandbox* han ido siempre de la mano de todas esas multitudes que abogan por el *sense of wonder*, para mucha gente el título de CD Projekt es sólo un cementerio de horas más en el que perderse, alzado por la crítica especialmente por ser de los primeros y mejor construidos. He cruzado conversaciones con mucha gente que no lo disfrutó con tanta intensidad como yo, y prácticamente todos compartían un elemento en común: no habían leído las novelas de Sapkowski. Siempre he sido férrea defensora de que 'The Witcher 3' es un juego diferente en función de si conoces o no la historia de los libros, y precisamente este factor fue el detonante de uno de los momentos más intensos a los que me tuve que enfrentar durante el juego.

Mis andaduras acompañando a Geralt me llevaron a aquel poblado, donde la más que familiar disposición de los elementos me permitió ser consciente desde el principio de que me iba a enfrentar a otra de las secundarias del juego, esas misiones que





son —literalmente— de segunda categoría. Tras constatar la masacre que se había producido en el pueblo, revisé mi inventario de pociones, barajando varias opciones sobre a qué criatura infernal iba a tener que dar muerte. ¿Una manada de ghuls? ¿Una lamia? Mis elucubraciones se detuvieron al cruzarme con un superviviente de la sangría, un niño que señaló al ser monstruoso que había perpetrado la matanza: un brujo.

Gaetan, de la escuela del Gato, esperaba acampado en el bosque. Costó un poco, pero reconoció su crimen, y el juego dejó en mis manos la posibilidad de actuar como justiciero y acabar con su vida. Todo habría sido bastante sencillo si el mutante no hubiese apelado a los sentimientos de Geralt: «¿No estás harto de que te traten como a un monstruo? Esta gente me contrató para librar su aldea de una amenaza y luego intentaron deshacerse de mí para no pagarme». Inmediatamente vino a mi cabeza el inicio del segundo libro de la saga del brujo, donde nada más salir de una cueva tras ajusticiar a una criatura que amenazaba a un pueblo, se encuentra a los vecinos rifándose su caballo. Geralt se indigna, y a la vez se resigna: para aquellas gentes, su valor como individuo está a la altura del de cualquier híbrido repugnante. A pesar de haberse comprometido a ayudarles siendo consciente de todos los prejuicios en su contra, no le consideran humano.

Donde juegan el Gato y el Lobo fue la misión que más tiempo me dejó dubitativa, moviendo mecánicamente el *stick* entre las opciones de asesinar a Gaetan o dejarle ir. En otras circunstancias, mi sentido de la justicia no habría dejado el mínimo resquicio de duda y me habría lanzado a vengar a todas las gentes de aquel pueblo sin meditarlo un segundo. ¿Cuántas veces matamos de forma mecánica, casi sin procesarlo, bajo la justificación de vencer a los malvados?

En numerosas ocasiones, abordamos los juegos de rol que más libertad brindan proyectándonos sobre el protagonista. Mi comandante Shepard, como muchos hicimos en nuestras partidas de 'Mass Effect', actuaba en base a mi ética —ya que decidí que sería el fiel reflejo de mi personalidad y valores— pero jamás me tembló la mano a la hora de ejecutar a mis enemigos. Cuando mi criterio para impartir justicia entraba en juego, el código moral al que recurría se limitaba a →

mantenerme fiel a las acciones que había perpetrado hasta el momento. Siendo yo misma mi avatar, una persona que rechaza la violencia, ¿por qué jamás me tembló la mano al acabar con mis enemigos?

La muerte en el videojuego, por lo general, siempre ha estado totalmente despojada de relevancia. No juzgamos: ejecutamos, deshumanizando así un acto que ya por naturaleza es totalmente inhumano. Los organismos de protección del consumidor y la demonización de un medio cultural que ya de por sí da pie al conflictivo hecho de que no se participa de las situaciones violentas como espectador, sino como ejecutor, también han jugado un papel clave en el tratamiento de los asesinatos. Todos hemos sido partícipes de las controversias de los que ponen en entredicho la responsabilidad de este medio interactivo a la hora de contribuir a crear perfiles violentos, especialmente en territorio americano. En 1940, el alcalde de Nueva York ya denunció que las máquinas de *pinball* estaban dominadas por intereses fuertemente ligados a la criminalidad; por supuesto, la corriente que acusa a los videojuegos de ser un caldo de cultivo de asesinos no ha hecho más que crecer en paralelo a la relevancia del sector. Los estudios son categóricos al respecto, y a día de hoy no se ha encontrado ningún indicador irrefutable de que la exposición a videojuegos violentos sea un factor que potencie la agresividad en el grueso de la población. Según una encuesta efectuada en 2015 por el Pew Research Center, el 49% de los adultos estadounidenses jugaba a videojuegos —llegando esta cifra al 60% en países como Japón—,



Captura de 'Mass Effect 2'. Siguente página: Joel, de 'The Last of Us'.

«LA MUERTE EN EL VIDEOJUEGO, POR LO GENERAL, HA ESTADO TOTALMENTE DESPOJADA DE RELEVANCIA. NO JUZGAMOS: EJECUTAMOS, DESHUMANIZANDO EL ACTO»

por lo que podríamos incluso ceñirnos a la lógica pura de que la mitad de la población norteamericana no anda por ahí protagonizando palizas y tiroteos.

Somos conscientes de que arrebatarle la vida a alguien no sólo es un delito, sino que éticamente está mal, y es algo que aprehendemos socialmente desde que tenemos uso de razón y se convierte en un valor inamovible para una persona psicológicamente sana. Así, el rechazo al asesinato se vuelve un constructo parasimpático siempre presente, incluso cuando jugamos a videojuegos. Es por eso que por defecto no nos paramos a reflexionar sobre si es correcto o no arrebatar las vidas virtuales que se ponen a nuestro paso; estamos firmemente convencidos de que matar está mal y no necesitamos validarlo antes de cada ejecución, al igual que contamos con la absoluta certeza de que cuando soltemos algo que tenemos en la mano, caerá al suelo; jamás nos planteamos un escenario que se salga de este hecho.

En aquel momento en 'The Witcher 3', sin embargo, yo fui Geralt de Rivia, el defensor del mal menor, el paria que se había visto tantas veces envuelto en la misma situación que mi enemigo, vapuleado por los prejuicios y el miedo de la gente. Y en ese ejercicio, deshacerme de un enemigo más se salió de la cadena de muertes irreflexivas que todos los que hemos jugado arrastramos a nuestras espaldas. Matar a Gaetan era

un acto que implicaba revisar los valores y vivencias más arraigados en el brujo de Rivia, una decisión que desdibujaría la esencia de mi avatar virtual, cuyo único mundo era aquél en el que transcurría la historia.

Empatizar con un personaje nos sumerge de lleno en el marco moral que rodea su historia, y es ahí cuando podemos comenzar a juzgar si nuestras acciones son éticas o legítimas. La relación del videojuego y la violencia ha resultado siempre controvertida, pero la principal causa ha sido la adición de esta última de forma gratuita y en ocasiones desmedida. Aunque suene paradójico, es precisamente esta perspectiva burda la que nos protege de cualquier posible involucramiento psicológico: es tan obvio que algo es malo que el hecho se condena en sí mismo. Afortunadamente, sobre todo durante los últimos años, la faceta cultural del videojuego ha ganado peso y relevancia frente a su vertiente más lúdica, lo que ha derivado, entre otras cosas, en que muchos estudios exploren un tratamiento de la muerte que busca posicionar al jugador y hacerle plenamente partícipe de las repercusiones de su comportamiento.

¿Cómo conseguir hacernos más sensibles y conscientes de las muertes que ejecutamos al jugar? La solución rápida se lograría mediante la exposición explícita y cruda a las implicaciones reales del asesinato, pero dicha salida es demasiado conflictiva dentro de una industria que ya tiene colgado el sambenito de no gestionar bien la representación y la medida de la violencia de sus obras. Sin embargo, obligarnos a empatizar con el personaje que controlamos nos empuja a traspasar esa barrera tan cómoda que nos mantiene por encima del bien y del mal en una posición aislada respecto al mundo virtual. Ya sea con un Geralt vapuleado emocionalmente por empatizar con los sentimientos de un asesino, con un Kratos que intenta huir de la brutalidad a la que se ha visto abocado por su naturaleza de Dios de la Guerra, o de un Joel que ha renunciado a salvarse a sí mismo pero se ve obligado a preservar el futuro de una hija adoptiva. Los ejemplos son cada vez más numerosos dentro de una corriente que quiere llevarnos un paso más allá y conseguir que al igual que cuestionamos y repudiamos la violencia y el asesinato, comencemos a hacer lo propio en el universo virtual.





UN VIAJE HACIA LA RAZÓN DE SER DEL VIDEOJUEGO VIOLENTO

CON LAS MANOS MANCHA-DAS

POR PEDRO J. MARTÍNEZ

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

Aún recuerdo la primera vez que escupí los dientes. Puedo incluso sentir cómo mis manos atraviesan carne y huesos, hasta agarrar un corazón palpitante, aún caliente. Resuenan todavía en mis oídos el crujir de los huesos, los aullidos de dolor, las manchas rojas que desaparecen con apretar un botón. Recuerdo a qué sabe mi sangre, a metal y píxel. A pura adrenalina. Esa fascinación por la expresividad del dolor, por la manifestación virtual de nuestra naturaleza débil y carnosa, en ocasiones ridícula, se grabó en mi mente aquella primera vez. Y aquel día dormí como un bebé. →

1. CARNAGE MUST GO ON

De entre todos los enfoques desde los que se puede observar la violencia dentro de los videojuegos, solemos obviar el que es quizá el más determinante: tiene la capacidad de resultar divertida, de cambiar la forma en la que nos comunicamos con el juego, estableciendo un contexto motivador. Pero 'Smash T.V.', en 1990, nos enseñó que una cosa es el contexto y otra la justificación. Aquella máquina maldita, luego domesticada para distintas sobremesas de Sega y Nintendo y algunos microordenadores, nos proponía matar *for the lols*. El héroe que se tomaba la justicia por su mano se quedaba en el banquillo: de pronto éramos un concursante en un sádico programa de televisión en el que, si nos hubieran dado una peseta por cada tipo que matábamos, ahora tendríamos nuestra propia isla en el Caribe. Y eso que el *twin stick shooter*, controlando con una palanca el movimiento y con otra dirigiendo los ataques, eliminaba de la ecuación el factor lúdico que suponía apretar el botón de disparo como si nos fuera la vida en ello. 'Smash T.V.' quería que disfrutáramos de la matanza a medio camino entre concursante y espectador, que para eso habíamos metido la moneda voluntariamente, y para ello ponía a nuestra disposición una serie de *power-ups* que servían para descuartizar o hacer volar en mil pedazos a hordas enteras de gladiadores, ganando por el camino tostadoras o reproductores de vídeo para gozo de una audiencia rendida a la masacre.

Pero aquello de un programa de televisión morboso y sangriento ni era algo nuevo ni murió con 'Smash T.V.'. Había un precedente cercano, 'Perseguido', aquel film de Arnold Schwarzenegger en el que unos convictos luchan a muerte por sobrevivir entre platós, focos y bailarinas; también un cierto legado, no tanto por su secuela espiritual, 'Total Carnage', que sí que nos daba una justificación para matar —una tan manida y aburrida como la de la guerra— sino por cómo otros juegos, como 'Flashback', trasladaron la idea del macabro concurso televisivo en niveles aislados. Entre esos herederos destacó 'MadWorld'. Del mismo modo que un grupo de niños comienza una batalla de piedras, en la que en el mejor de los casos uno sale indemne y con las pulsaciones a mil y en el peor acaba descalabrado, podría parecernos que de la violencia audiovisual explícita —ya sea cine o videojuegos— uno tiene poco positivo que sacar, y que si algo tan estúpido sigue repitiéndose generación tras generación es porque no nos queda otro remedio, porque nuestra naturaleza nos impulsa a ello, a tirarnos piedras a la cabeza o a lanzar congéneres a una sangrienta diana gigante.



Arriba: 'Smash T.V.'.



Así es 'MadWorld': terriblemente excesivo, hasta el punto de resultar incómodo. Si a la violencia sin justificación no le corresponde otro papel que el envoltorio estimulante, entonces el juego de PlatinumGames es el que se adapta al embalaje, y no al revés. Su riguroso blanco y negro, sin escala de grises, sirve de resalto para una sangre que mana a borbotones dentro de un histriónico relato en el que, si le quitamos la mitad de lo explícito, entonces lo violento y lo controvertido se queda al nivel de un capítulo de Rasca y Pica en un parque de atracciones para asesinos.

Si 'MadWorld' lo plantea desde lo bufo, mezclando lo solemne de la novela visual de Frank Miller —y también de otros referentes, muchos del cómic japonés— con lo infantil de agarrar un neumático, ponérselo de cinturón a un adversario y luego colgarlo de la nuca en un enorme pincho en una pared; entonces lo que 'No More Heroes' hace es inventar su propio modo de articular algo parecido, pero esta vez apoyado en el propio medio en el que se desenvuelve. Para Suda51 todo es un juego.

Como juego de *bosses*, podemos desechar todo entreacto intermedio, todo interludio cuya única función es separar hitos. En esos combates a vida o muerte, Travis Touchdown lucha sin una motivación clara: un diez por ciento coqueteo con la rubia, otro diez por ciento ganas de dar uso a su katana láser, y un ochenta por ciento verse metido sin saber muy bien cómo en una estúpida competición entre asesinos que implica un *ranking* y varios premios en metálico. Un espectáculo a puerta cerrada: se acaban de conocer, ninguno sabe los asuntos que han traído →

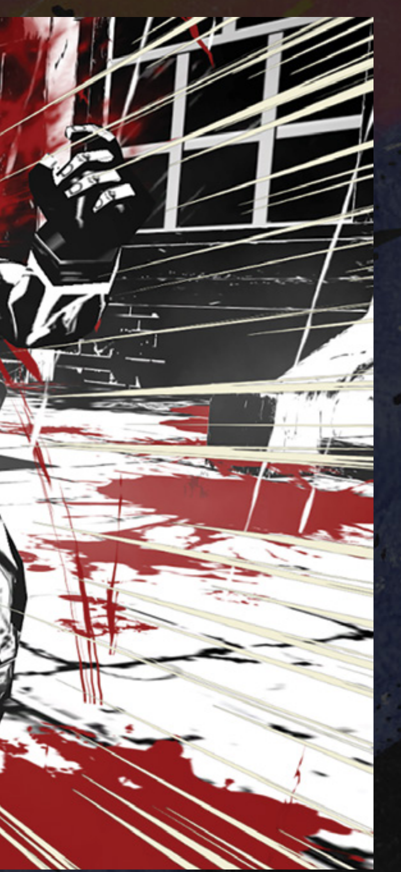


Capturas: 'MadWorld', 'No More Heroes' y 'Hotline Miami'.

al otro hasta aquí, pero ambos desean que comience la pelea, como una lasaña humeante a la que tienes que conceder algún minuto hasta que se enfríe lo suficiente para hincarle el diente. Suda51 se apoya en la tradición *videojuerguista* en aspectos que incluso podrían pasar desapercibidos entre el bombardeo pop: cortamos en pedazos aquello que se nos ponga delante, de la forma más sangrienta posible, que ya vendrán los agentes de la Asociación de Asesinos Unidos a limpiar todo el tinglado y dejar suelos y paredes como una patena. El Sr. Lobo tiene competencia.

Si bien la violencia no es más que una forma de expresión para las acciones que realiza el jugador, como una especie de adorno sobre el esqueleto de unas reglas abstractas, está claro que es precisamente esa forma de expresión la que responde a la gran pregunta: ¿qué es lo que hacemos mientras jugamos? Pero esta pregunta no queda del todo resuelta en 'Hotline Miami', precisamente porque no da respuestas, sino más preguntas.

'Hotline Miami' reniega de todas esas obras que justifican la violencia con un enfoque maniqueo. Podríamos decir que, según su planteamiento, hay más verdad del ser humano en 'La naranja mecánica' que en cualquier relato heroico. El impulso de entrar en un establecimiento cualquiera y acabar de forma salvaje y visceral con todo el que allí se encuentre, dándonos igual quiénes sean, lo plantea como un sueño húmedo, un regalo virtual que dispara las endorfinas al ritmo de la típica música de las tiendas de moda. Si 'Smash T.V.' aludía a la ausencia de valores en una sociedad enferma, 'Hotline Miami' comprende y



«SI LA VIOLENCIA ES UNA FORMA DE EXPRESIÓN PARA LAS ACCIONES QUE REALIZAMOS, ENTONCES TAMBIÉN RESPONDE A QUÉ ES LO QUE HACEMOS MIENTRAS JUGAMOS»





asume ese demonio que llevamos dentro. No sólo eso: también nos restriega sus consecuencias. Pero en lugar de ridiculizarlas o parodiarlas, se recrea y nos revuelca en nuestra propia mierda haciéndonos gemir de placer, demostrando hasta qué punto el cerdo y el ser humano compartimos genoma.

2. FINISH HIM!

Los videojuegos de lucha no podían faltar en este monográfico. Todo un género abocado a la tarea de retratar que para atizarnos unos a otros no hace falta más que un escenario y un «*fight!*». Antes de que sobreviniera como un meteorito aquello de pelear porque es lo que toca, hubo unos →

primeros acercamientos inspirados en las artes marciales ('Yie Ar Kung-Fu', 'The Way of the Exploding Fist') o el boxeo ('Heavyweight Champ', 'Champion Boxing'), cuyo lienzo deportivo de algún modo puso una barrera moral a los instintos. Una barrera que fue derribada, pisoteada y hecha añicos cuando, en 1992, 'Mortal Kombat' saludó al mundo con un corte de mangas pintado con sangre.

Tormento de padres y educadores, el juego de lucha de Midway se convirtió en placer prohibido. Los ojos con que la civilización mira el regodeo en la violencia injustificada cambian según aspectos tan lejos de la razón como son las costumbres y la tradición. En la España de mediados de los noventa los niños acudían a las plazas de toros a ver cómo torturaban a un herbívoro pero, ay amigo, eso de ponerse con la palanca y los botones a generar píxeles rojos en una pantalla era otra cosa, algo muy serio. Los *fatalities* no eran sino manifestaciones demoníacas, y la censura se convertía en aliada del miedo.

¿Qué siniestra intención podría tener alguien para pervertir un juguete? ¿Qué efectos tendría algo así en la mente de un niño? La diferencia con otras expresiones violentas en otras disciplinas artísticas radicaba en la interacción. En los videojuegos, somos nosotros quienes ejecutamos cada golpe, los que rajamos de arriba abajo a cada rival, los que les lanzamos a un foso lleno de pinchos a pudrirse. Memorizábamos la secuencia de botones con la que extraíamos, una a una, cada víscera. En las sucesivas entregas, suponía incluso un desafío a la imaginación de los desarrolladores encontrar nuevas y más escabrosas maneras de matar, de humillar al rival cuando había sido ya derrotado. Eso no podía tener ninguna lectura positiva, pero igual habría que dejar de intentar leer nada y buscar más en la boca del estómago.

Lo peor que le puede pasar al *statu quo* es que la violencia sea divertida, porque cuando es divertida es incontrolable. Como si la sonrisa del protagonista de 'Doom' fuese un virus que poco a poco se iba inoculando en cada estrato de la sociedad. 'Mortal Kombat' no hablaba de nada en realidad: era un lenguaje tribal, arcaico. Pero era tan *sui generis* que a sus imitadores y coetáneos les salía el acento tejano. 'Time Killers' (1992) y su secuela, 'BloodStorm' (1994), mostraban desmembramientos como quien daba un refresco, e incluso permitían seguir luchando cuando sólo nos quedaba el torso, con las tripas colgando. Pero no eran buenos juegos: no había un entorno adecuado para esa violencia, que se sentía impostada, como cebo para fascinar a la chavalería sin saber muy bien cómo funciona esa pulsión que encuentra placer en lo repulsivo, ésa que nos hace quedarnos mirando cómo un perro hace sus deposiciones por la calle, aunque sea arrugando el entrecejo por el asco.

'WeaponLord', en 1995, quiso hacer lo propio en las consolas domésticas: convertir el austero salón de casa en un sangriento vodevil de *death combos*. Las

Capturas: 'Mortal Kombat', 'Mortal Kombat X'





armas habían entrado en los juegos de lucha, y su uso legitimaba y abría camino a quienes deseaban ver decapitaciones, tripas esparcidas y cráneos reventados en mil pedazos. Gritos de victoria mientras los sesos de nuestro adversario aún palpitan tirados en el suelo, chorros de sangre brotando de un torso atravesado por un mandoble. Suponía en sí mismo un caso único en Super Nintendo y Sega Genesis: carnicería en dieciséis bits como alternativa a colinas verdes y reinos de hongos. Pero no toda manifestación violenta requería inundar la pantalla de vísceras y hemoglobina. En los juegos de lucha tradicionales ni siquiera funciona aquello de buenos contra malos, pues al final se convierten casi siempre en un *battle royale* por etapas, un todos contra todos en el que un personaje puede incluso enfrentarse a sí mismo, un *doppelgänger* con ropa de distinto color. Lo que descubrimos en 'El club de la lucha' ya existía décadas antes.

3. YOU ARE THE BAD GUY

'Custer's Revenge' no era sino la simulación de una violación mediante un insulso juego sexual en la era de la Atari 2600. Eso, así en plata, significa que los videojuegos habían demostrado ser capaces, desde sus primeros días, de representar formas negativas de conducta, aunque en este caso fuera dentro de un contexto de divertimento pornográfico con algo que parecían →

muñecos de Lego. Eran tiempos duros para el erotismo interactivo.

Salvar el mundo estaba bien, pero había quien podría preguntarse si estábamos en el lado divertido del tablero. Si obrar con justicia, aunque ésta fuera una que nos acabáramos de inventar, no era sino un límite a la imaginación, a aquello tan poético de vestir otras pieles que jamás serán nuestras en la vida real. Los videojuegos lo han conseguido ya de muchas maneras, desde la trifulca infantil de 'Wario Land' hasta esa patada en las tripas que supuso el nivel final de 'Braid'. Pero no iban por ahí los tiros, claro. Lo que queríamos era sentir en todo momento que el juego nos ponía las herramientas adecuadas para sembrar el caos. Que al preguntar a nuestros vecinos éstos dijeran, compungidos, que siempre saludábamos.



'Rampage' fue uno de los primeros en lograrlo. Como dijo Brian Collins, uno de sus creadores, en 'Rampage' no había ninguna forma incorrecta de jugar. Se desligaba así del resto de juegos arcade donde lo divertido era el reto, luchar por superar escollos perfectamente diseñados para nuestra destreza. No, 'Rampage' nos ponía en la piel de un King Kong *tróspido* y nos soltaba en mitad de una ciudad. Sí, había que tirar los edificios, pero había muchas cosas mejores que hacer mientras: machacar helicópteros, romper ventanas, saltar de edificio en edificio… y los comportamientos que más provecho sacaban de tales elementos no coincidían necesariamente con la estrategia que más puntuación nos granjeaba. Con tres jugadores se unían a la partida un lobo y un lagarto gigantes, y entre todos podían propinarse mamporros, compitiendo por ver quién se come a ese humano que asoma por la ventana. Ser el malo tiene que ser eso, nunca una lista de tareas.

Por eso en 'Postal 2' nos la pasamos por el forro. Recoger el cheque, comprar leche, confesar pecados: ¿quién quiere perder el tiempo con esas bobadas? Si insisten en decirnos que 'Postal 2' es violento sólo si lo somos nosotros, tendremos que decirles que no se pasen de listos. Sí que es cierto que, de algún modo, nos pone constantemente a prueba: nos llena el bolsillo de armas y pretende que guardemos cola en un supermercado o en el confesionario de una iglesia cuando con cuatro tiros lo dejaríamos todo despejado. La trampa se construye de la siguiente manera: la vía pacifista supone la antítesis de lo que debe ser un videojuego, con esperas, molestias y una absoluta y deliberada falta de estímulos. En cambio, la vía terrorista no se penaliza en la práctica, y todas las herramientas que tenemos en la mano nos llevan a ello. Un tic en el dedo y ya habíamos cometido la primera atrocidad.



Pero 'Postal 2' es mucho más que un juego tramposo. Es, ante todo, uno de los mayores y más descomunales actos de su-



Página anterior: capturas de 'Rampage' y 'Postal 2'. A la izquierda, también 'Postal 2'.

> «QUERÍAMOS SENTIR QUE TENÍAMOS LAS HERRAMIENTAS PARA SEMBRAR EL CAOS, QUE AL PREGUNTAR A NUESTROS VECINOS ÉSTOS DIJERAN QUE SIEMPRE SALUDÁBAMOS»

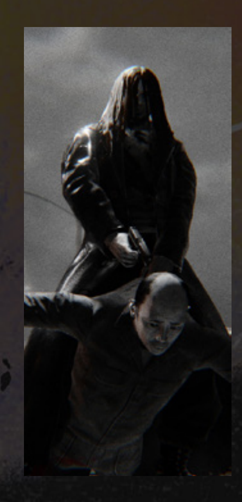
blevación ante cualquier postura que impusiera un límite moral a las acciones que se pueden mostrar o llevar a cabo en un videojuego. Si tras quince años no hemos generado todo un ejército de psicópatas, entonces es que todos los diarios sensacionalistas del mundo estaban equivocados: los videojuegos violentos pueden ser problemáticos si no se vigila a qué edad se consumen, e incluso en según qué adultos, pero no nos abrasan las neuronas ni nos convierten en Charles Manson. Visto desde la lejanía, 'Postal 2' incluso parece un burdo e infantil intento de horrorizar viejecitas y predicadores evangelistas que, por otra parte, funciona de maravilla.

No hay más trama que la del tipo que tiene un día de mierda y las herramientas para generar el apocalipsis. Podemos matar, golpear, electrocutar, incendiar, mear en la cara de la gente hasta que echen la pota y, entonces, decapitarlos con un golpe de pala y observar cómo siguen vomitando por el cuello. Para dar lustre a tan angelical lista de acciones nos ponían en el camino de orquestas callejeras, terroristas de Al Qaeda o padres manifestantes en contra de la violencia en los videojuegos que de repente se sacaban de la chistera una semiautomática. Algunos es que van provocando.

Del mismo año es 'Manhunt', con quien compartió polémica pero no temática. Si 'Postal 2' era una travesura, 'Manhunt' era arte estremecedor. En la piel de un condenado a muerte que milagrosamente recibe una segunda oportunidad, nos vemos abocados a matar para que no nos maten. Pero no somos un pobre diablo que sólo hace lo necesario, sino que nos vestimos de criminal convicto, que sabe realizar eje- →

cuciones y que, además, disfruta con ellas. Rockstar se maneja como nadie en ello; su *savoir faire* es tan único y reconocible en su medio como los de Tarantino o Bukowski en los suyos. En Carcer City había bandas de locos, supremacistas blancos e incluso un loco peligroso en pelotas con una motosierra y una máscara de cerdo. No nos lo podíamos tomar como un recreo: había que ser listo, aguardar y observar patrones. Una vez en ventaja, las ejecuciones cuerpo a cuerpo se convertían en las responsables de toda su controversia: salvajes, crueles y explícitas. Su secuela, cuatro años después, pretendió elevar la apuesta y acabó censurada. Dio igual: lo que venía a contar ya se había dicho.

El paso adelante, aunque no se sabe muy bien qué es lo que aguarda en el horizonte, lo dio el estudio polaco Destructive Creations. 'Hatred' separó las aguas de los ríos de tinta que generó, aunque para ello tuviera que entregar parte de su alma. La violencia volvía a ser el eje central, pero esta vez lo importante era lo que la motivaba: las ganas de acabar con toda vida humana —rematando civiles inocentes y aterrorizados—, incluida la nuestra en última instancia. 'Hatred' se pone un traje raro: un gris negruzco quiere ponerle trascendencia al discurso de un psicópata, y cuesta entrever cualquier atisbo de parodia o crítica. Ni un asidero al que agarrarse mientras salimos a matar salvo el puro odio. De hecho, parece que el mensaje es que no hay más mensaje, y puestos a mirar más allá del escueto lienzo narrativo que propone, lo que vemos se encuentra en un punto intermedio entre el relato nihilista y el *psychopath simulator*. Sufrió en sus carnes una de las mayores campañas de acoso y derribo desde frentes tanto conservadores como progresistas, e incluso durante un tiempo quedó sin plataforma de lanzamiento, aquel breve lapso en el que Steam les retiró de Greenlight para dar marcha atrás casi de inmediato.





Capturas: 'Hatred' y 'Manhunt'.

«TRANSFORMAR *INPUTS* ABSTRACTOS EN ACCIONES CONTEXTUALIZADAS ES PURO Y GENUINO VIDEOJUEGO, LO QUE LO DISTINGUE DEL CINE, LA LITERATURA O LA ÓPERA»





Y al final, 'Hatred' no era otra cosa que un juego pequeño. Bastante insulso, incluso: previsible, estereotipado y sin demasiada chispa. Su faceta provocativa palidece cuando la ponemos junto a 'Kaboom!' o 'Super Columbine Massacre RPG!'. El primero, un pírrico microjuego *amateur* de navegador en el que somos un terrorista árabe con un cinturón explosivo cuya puntuación se mide en mujeres, hombres y niños muertos y heridos; el segundo, un juego de rol realizado con RPG Maker que relataba la masacre escolar de 1999 sin necesidad de recrear explícitamente la violencia. Subcultura pop y humor negro emergiendo desde las profundidades de internet y empujando los límites de lo que se puede contar a través de los videojuegos.

La violencia en los videojuegos es como la *intro* de 'Dexter': todo depende del enfoque. Dexter Morgan se afeita, prepara un filete, casca un huevo y corta una naranja, pero la perspectiva, el *zoom* y el arte del director sugieren acciones diferentes en nuestra mente. En los juegos sólo apretamos botones o agitamos algún que otro periférico, pero esos *inputs* abstractos se transfiguran al llegar a la pantalla: apretar R2 es muerte por *headshot*; tres toques a la cruceta y botón es decapitar a nuestro oponente con un gancho de derecha. Ese *lost in translation* es puro y genuino videojuego, lo que lo distingue del cine, la literatura, el teatro o la ópera. En toda expresión humana cabe la violencia, y hasta Caravaggio tenía su lado macarra, pero este arte contemporáneo parece haberla entendido e interiorizado de una forma intensa, iniciando un idilio que dura ya décadas. Rebelde, alarmante, subversiva o aleccionadora, como cualquier otra llamada a los instintos, como las manchas que nunca se borran de las manos.



Oscura rabia

THE DARKNESS
Starbreeze Studios / 2007
PlayStation 3/Xbox 360



Siento la oscuridad dentro de mí. Se desliza por mi interior, siempre hambrienta. Ahora está riéndose, disfrutando, mientras las tripas de un pobre desgraciado se desparraman por el suelo, empalado por una motosierra. Un final horrible para otro secuaz de Paulie. Ellos se lo han buscado. Me han traicionado. Me han acorralado. Esperaban terminar conmigo rápido. Pero me quedaba un as en la manga: la Oscuridad. ¿Ahora quién es el cazador y quién es la presa? Os prometo una muerte rápida si me dejáis devorar vuestros corazones. Porque… lo sabéis, ¿no? No pararé hasta que todos estéis muertos.

LA FIRMA INVITADA

LA VIOLENCIA COMO PARTE DE LA EXPERIENCIA QUEER.

EL CASO DE THE MISSING: J.J. MACFIELD AND THE ISLAND OF MEMORIES

por Alfonso Maté

Este texto contiene spoilers acerca de la trama central de 'The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories'.

'The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories' (2018), creado por Hidetaka Suehiro o, como se le conoce en el mundillo, Swery65, utiliza la violencia como elemento narrativo y mecánico y se ha convertido, por méritos propios, en un juego que destaca dentro de la escena del videojuego *queer*.

La violencia en relación con el colectivo LGBTI+ va más allá de lo que pueda parecer a simple vista. Los diferentes perfiles que dibuja el movimiento LGBTI+ sufren discriminación a diario, siendo las personas transgénero las más proclives a recibir violencia física, manifestada tanto por parte de terceros como por ellos mismos, a nivel particular.

Las personas trans experimentan una marginalización y una discriminación significantes, lo que las convierte en uno de los colectivos más vulnerables en cuanto a suicidios y autolesiones. Según las encuestas (2018 LGBTQ Youth Report), más del 80% de jóvenes trans han tenido pensamientos de suicidio, así como de cometer autolesiones. Esta autoviolencia, según los estudios, viene motivada por varios factores, como son la exclusión social o el rechazo familiar, así como el acoso y la propia violencia física ejercida en contra del colectivo trans.

Este tipo de situaciones rara vez se ven reflejadas en medios culturales, y casi nunca en un medio como el videojuego. La necesidad de contar estas historias ha hecho que cada vez haya más interés en plasmarlas en diferentes medios, como es el que nos ocupa. La escena *indie* es el caldo de cultivo perfecto para experimentar con nuevas narrativas, y es donde se engloba lo que llamamos *videojuego queer*. Situamos el origen de dicho movimiento en el momento que Anna Anthropy comprendió, durante su época estudiando desarrollo de videojuegos, que no encajaba en la industria. Los videojuegos suelen ser creados por y para hombres heterosexuales y, además, en muchos casos no se explota toda la capacidad del medio para contar historias diferentes. De esta forma, Anthropy comenzó a programar sus propios videojuegos dotándolos de una perspectiva muy personal. Con el paso de los años, e inspirada en movimientos *queer* como el *queercore*, publicó un manifiesto donde agrupaba toda su experiencia, motivaciones y argumentos para que las personas marginadas creasen sus propios videojuegos.

La aparición de su manifiesto 'Rise of the Videogame Zinesters' (2012) inspiró a una gran cantidad de creadores (sobre todo LGBTI+) a crear sus propios videojuegos. Este movimiento cultural, junto con la llegada de la convención GaymerX, dio lugar a la escena *queer* de los videojuegos. Un videojuego *queer* es, en esencia, una creación interactiva con contenido, →

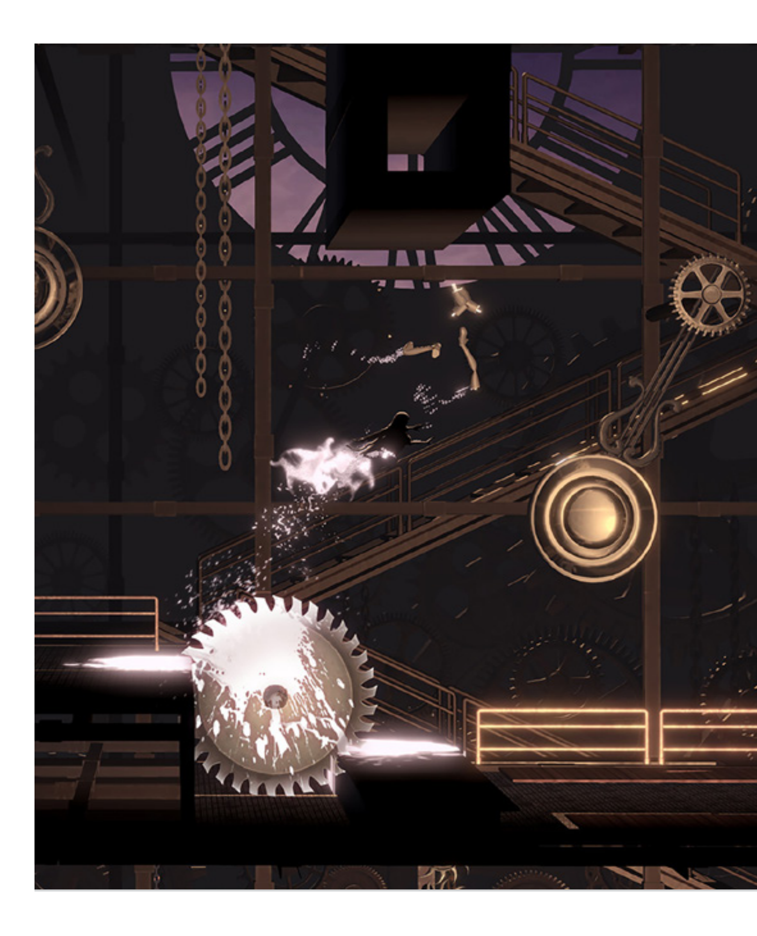
mecánicas o estética *queer*, y trata de poner en manifiesto una serie de ideas no normativas (principalmente en cuanto a la identidad sexual) y usa el medio videolúdico como herramienta de expresión de postulados de género, *queer*, LGTBI+, etc.

Swery65 tomó la decisión de que el primer juego que hiciera con su nuevo equipo estudiaría y relacionaría la violencia con la diversidad afectivo-sexual y de género de forma explícita. Todos los elementos que componen esta obra trabajan a dos niveles: jugando con el mismo jugador y lo que espera encontrar en el juego. 'The Missing', por tanto, se sitúa como un *videojuego queer* que empatiza con el colectivo LGBTI+ a la vez que innova y reflexiona en la forma tanto de narrar como de jugar.

'The Missing' nos cuenta la típica historia de rescatar a la damisela en peligro, aunque con la particularidad de que esta vez no es el cliché de chico rescata a chica, sino que en esta ocasión es una chica, J.J., la que está buscando a su amiga o casi novia, Emily, a la cual ha perdido mientras estaban de acampada en la llamada Isla de los Recuerdos. Cuando J.J. salga a buscarla se dará cuenta de que la isla no es tan paradisíaca como parece, y todo se empieza a tornar confuso en un viaje personal en el que la realidad y la ficción se dan la mano.

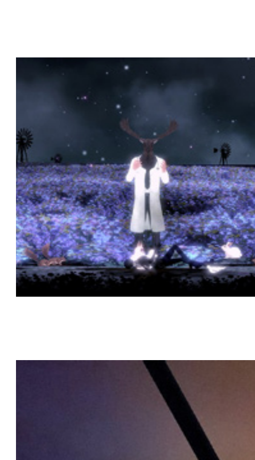
La historia lésbica de ambas protagonistas es clara desde los primeros minutos. El carácter *queer* del juego hace que el jugador se ponga en situación para ir construyendo una trama cada vez más confusa tanto para el jugador como para la propia J.J. Gran parte de la narrativa está contada a través de mensajes de móviles que J.J. va recibiendo por parte de sus compañeros de universidad, familiares y la propia Emily. Los mensajes claves son los que le envía la madre, la cual sospecha que J.J. esconde un secreto. Automáticamente, el jugador asume que el secreto es que a J.J. le gustan las chicas y en concreto Emily, pero los mensajes se van volviendo más confusos hasta finalmente revelar que J.J. no sólo es lesbiana, sino que además es una chica transgénero. Ese es el momento en que todas las piezas del puzle encajan y la percepción del jugador tanto de la misma J.J. como de todos los elementos narrativos que se han ido sucediendo va tomando forma.

Además de estar buscando a Emily, J.J. parece estar huyendo de un monstruo con apariencia femenina compuesto por varios miembros humanos, que podría haber salido directamente de una pesadilla de



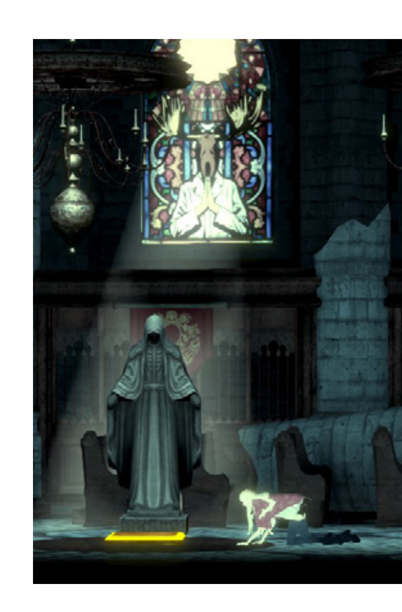
horror corporal y que aparece siempre que J.J. está a punto de encontrarse con Emily. Este monstruo no es otra cosa que la personificación de la disforia de género —sentir una disonancia entre el género que se te asigna al nacer según tus atributos físicos y tu propio género— que está sufriendo J.J. y el acoso, miedo y discriminación que contemplan los mensajes que recibe de su madre.

Emily también le deja mensajes de audio a J.J., los cuales muestran una violencia explícita en sus palabras, haciendo mención a una supuesta muerte muy cercana a ambas. Finalmente, iremos descubriendo que la muerte de la que habla es la de la propia J.J. en un sentido literal y figurado. Literal al enterarnos de que J.J. ha intentado suicidarse y el juego en sí está transcurriendo en un momento entre la vida y la muerte donde todas las vivencias referentes a la sexualidad y el género de J.J. cobran sentido y se manifiesta de la peor forma posible; y a su vez figurado ya que la expresión de género de J.J. ha cambiado y el



«SWERY65 QUERÍA ESTUDIAR CON SU NUEVO EQUIPO LA DIVERSIDAD AFECTIVO-SEXUAL Y DE GÉNERO DE FORMA EXPLÍCITA»





antiguo J.J. no existe, ha muerto para empoderarse en la chica que es ahora.

'The Missing' nos muestra la violencia como elemento jugable. El juego empieza cuando nuestra protagonista, J.J., muere de una forma bastante espectacular, alcanzada por un rayo, siendo este hecho el que establece el tono de todo el juego y nos presenta su mecánica principal: morir.

J.J. tiene el poder de desmembrar su cuerpo hasta el punto de llegar a ser únicamente una cabeza, y el propio juego nos plantea esto no como una posibilidad, sino como una necesidad para poder seguir avanzando y llegar hasta el final. El uso de la violencia es explícito, teniendo un efecto desagradable tanto en lo visual, por la manera en la que se muestra, como en lo sonoro, ya que los gritos de dolor de J.J. o los sonidos de la carne desgarrada hacen que cada vez que utilizamos este poder cuente y nos impacte, volviendo a utilizar el horror corporal, esta vez como mecánica jugable.

El diseño del juego nos obliga a usar el poder de J.J. continuamente, poniéndonos en una situación comprometida. El juego nos alienta a hacer todo lo que solemos evitar en los demás, dañando a nuestro personaje y dejándole al borde la muerte. A veces deberemos coger nuestro brazo y dejarlo en una plataforma para que haga contrapeso; otras veces, nuestras piernas servirán para el marcador de objetos que tenemos llevar hasta una baliza sea el correcto y nos abra una puerta; en otras ocasiones, ser simplemente una cabeza para poder pasar por un pequeño espacio en la pared e incluso prendernos fuego para poder quemar un obstáculo que nos impide avanzar.

Este uso de la violencia a nivel mecánico no es circunstancial, y es que Swery65 lo plantea como parte esencial del juego, jugando a nivel narrativo y reflexionando sobre los problemas que muchas personas trans sufren a diario. La disforia de género viene acompañada en muchas ocasiones por la autolesión física como respuesta al rechazo social y a la ansie- →



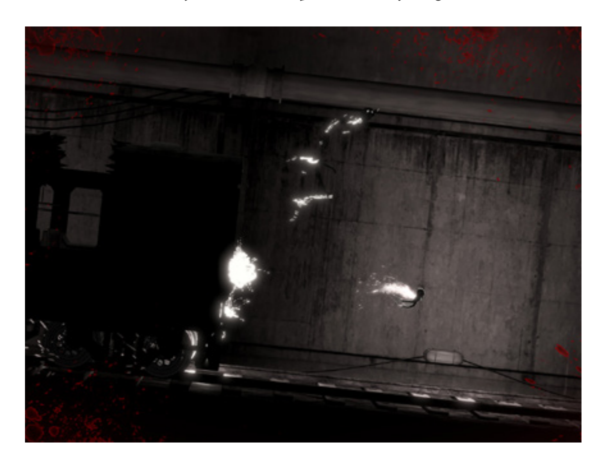
«EL VERDADERO PODER DE J.J. ES EN REALIDAD LA REGENERACIÓN. CAER Y VOLVER A LEVANTARSE»

dad que las personas trans padecen antes, durante e incluso después de su transición. Este hecho se refleja en el modo en el que se juega a 'The Missing'. El propio Swery65 afirmaba en una entrevista para Destructoid que esperaba que la comunidad de jugadores terminara el juego y «entendieran el propósito de todo esto y cómo todo tiene sentido al final».

La forma en la que J.J. puede deshacerse de las partes de su cuerpo no es a voluntad, sino que esto se plantea como un puzle en sí mismo, dejando en manos del jugador la forma en la que podremos herir nuestro cuerpo para poder lograr el objetivo. El efecto que consigue es que el jugador se ponga en la tesitura de tener que herir a J.J. y empatice con su dolor, dejándonos el papel de verdugos en el que observamos cómo nuestra protagonista se *autolesiona* con lo que podría parecer un obstáculo al principio para convertirse en la llave para pasar al siguiente nivel.

Que 'The Missing' sea un juego de *scroll* lateral hace que gane una nueva dimensión narrativa en la que J.J. tendrá que avanzar hacia delante, afrontando las diferentes adversidades que se plantean y siempre superándose. El verdadero poder de J.J. es en realidad la regeneración. Lo que ha estado haciendo todo el tiempo ha sido levantarse, recomponer su cuerpo y poder continuar al siguiente escenario. Todas estas mecánicas tienen un efecto extradiegético que describe el viaje de superación y aceptación de J.J., exponiendo, justificando y haciendo una lectura muy concreta e inteligente de la violencia como elemento jugable.

Las primeras palabras con las que se nos presenta 'The Missing' son «nadie se equivoca por ser lo que es», dejando claro la intencionalidad del juego así como el mensaje de de superación y *regeneración*. La





lectura final es positiva, ya que todo acaba bien y J.J. consigue sobrevivir a su intento de suicidio. Este viaje onírico no ha hecho más que reforzar su identidad y hacerla sentirse más segura de quién es y de quién tiene a su lado. Todo el dolor por el que J.J. ha tenido que pasar le hace ser la persona que es ahora, al mismo tiempo que revierte el fenómeno Bury Your Gays (Entierra a Tus Gays) y más concretamente el que tiene un impacto especialmente notorio en los personajes lésbicos y bisexuales, que cuentan con su propia denominación para el cliché: Dead Lesbian Syndrome (Síndrome de la Lesbiana Muerta), por el cual los personajes lésbicos son castigados en las narrativas por mostrar abiertamente su homosexualidad, haciendo a 'The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories' un texto justo, inteligente y empoderante dentro de la escena *queer* del videojuego.

Toda la atmósfera *queer*, la jugabilidad, la violencia y el horror corporal trabajan a diferentes niveles, siendo todas las partes imprescindibles para entender en su complejidad todo el compendio que supone 'The Missing' y cómo todos sus elementos cuentan una historia que refleja la realidad de un sector del colectivo LGBTI+, usando la violencia como elemento narrativo y mecánico de forma contextualizada y justificada, reflejando los problemas con los que las personas transgénero tienen que lidiar en su día a día.



Mash de lo mismo no siempre es malo

Super Smash Bros. Ultimate

por Elena Flores

Se abre plano. Yoshi, Mario, Donkey Kong y Pikachu pasean por un bucólico campo de girasoles, cogidos de la mano. De fondo, 'So Happy Together' enmarca una hiperbolización paradójicamente realista de la Nintendo más naíf y ñoña. La música para bruscamente unos segundos con una zancadilla de Mario a Yoshi y se desata una batalla campal. «Algo va mal en el despreocupado universo de Nintendo». La voz que anuncia tan terrible suceso le imprime a la noticia la misma gravedad que supondría comentar el tiempo atmosférico mientras los actores siguen pegándose puñetazos en los disfraces acolchados. Y así, en un anuncio de menos de treinta segundos, queda condensado el espíritu de la fructífera saga que la compañía nipona alumbró a finales de los noventa. Ha nacido 'Super Smash Bros.'.



Por las máquinas de Nintendo habían pasado —con algún que otro problema— sagas de lucha como 'Street Fighter' o 'Mortal Kombat', pero imaginar al fontanero y amigos escupiendo sangre y dientes suponía una demostración de violencia demasiado explícita para la compañía. Masahiro Sakurai se enfrentó al reto de diseñar un sistema de batallas que esquivase el PEGI 18 proponiendo la eliminación del rival mediante su expulsión del escenario; cuanto más daño haya recibido, más sencillo será conseguirlo. El conjunto se hace aún más descafeinado al plantear encuentros de varios jugadores a la vez —en contraposición al clásico uno contra uno— y salpicarlos con objetos de diversos juegos de la compañía para convertir al título en un *todo vale* bajo el amparo de la *mild violence* más inocente y maquillada, en perfecta consonancia con el espíritu Nintendo.

En general, la obra de Sakurai refleja un especial mimo por el detalle y una capacidad creativa digna de elogio, todo ello estructurado en centenares de capas de complejidad envueltas con una falsa sensación de inmediatez, incluso simpleza. Al contrario que otros grandes egos de la industria, cada título diseñado por el nipón es la culminación de un deseo personal, hecha para él y no para los focos y las alabanzas; la resolución de una inquietud que permite moverse un paso hacia delante y experimentar otra cosa. Esta filosofía choca frontalmente con la maquinaria capitalista que mantiene en marcha la industria del videojuego, donde las secuelas, los *remaster*, los *reboots* y los *spin-offs* son sinónimos de más dinero por —generalmente— menos esfuerzo. La primera entrega de 'Super Smash Bros.' era el producto mínimo viable de una nueva propuesta, que funcionaba de manera más que sol- →





vente y encandiló a crítica y jugadores por igual. Para Sakurai, luz verde para dar el salto a su siguiente creación; para Nintendo, la oportunidad de crear una saga tremendamente rentable. Conflicto de intereses.

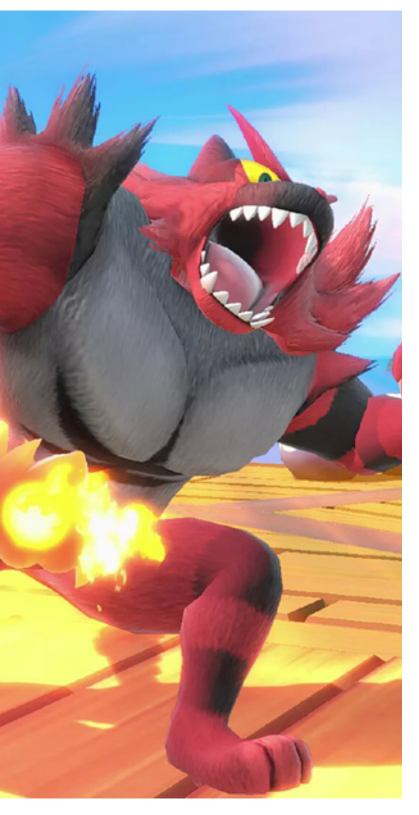
Por fortuna, había margen para una evolución honesta y paralela a la faceta más sacacuartos basada en la adición de personajes, escenarios y objetos. Haciendo gala de su capacidad para profundizar desde lo básico, Sakurai no se acomodó en los combates. Si algo le define como diseñador es su particular aproximación al rol, añadiendo muchísimos elementos que crean un ecosistema cambiante en el que el jugador debe abrirse paso. Tantísimas opciones pueden traducirse en ruido, pero la principal virtud de 'Super Smash Bros.' es su total apertura a disfrutarlo como más nos guste, tocando opciones y adaptando la barrera de entrada para que podamos hacer nuestra propia curva de dificultad. Junto a ello, la adición del denominado modo historia fue un nuevo lienzo para que el diseñador experimentase con otras mecánicas, proceso que culminó con la entrega para Wii, 'Super Smash Bros. Brawl', recordada por muchos por su complejo y extenso modo llamado El emisario subespacial.

A pesar de pasar por varias secuelas, la saga no perdió en ningún momento de vista su esencia inicial: ser un cachito

Entre combate y combate...

La propuesta desenfadada de 'Super Smash Bros.' no se limita a su abordaje del combate. A lo largo de toda la saga hemos podido disfrutar de minijuegos de romper dianas, golpear un saco y lanzarlo lo más lejos posible, editores de niveles y centenares de coleccionables en forma de melodías, imágenes y figuritas virtuales que dieron lugar a los famosísimos Amiibo.





«LA SAGA NUNCA HA PERDIDO SU ESENCIA INICIAL: SER UN CACHITO DEL UNIVERSO NINTENDO DONDE TE PUEDAS PEGAR DE BROMA»



del universo Nintendo donde pegarse de broma era la excusa para disfrutar de decenas de mecánicas periféricas construidas en torno al género. Un grupo considerable de los jugadores, para frustración de Sakurai, no se lo tomó así y rasgó sin cuidado las decenas de capas colocadas con mimo por el diseñador y sacó el *core* más bruto en todos los sentidos de la palabra: el combate despojado del resto de elementos. Balancear un título con tantas variables para que la vertiente competitiva sea justa e imparcial es una de las pesadillas de cualquier diseñador; imaginad tener que hacerlo *a posteriori* para cubrir un área del juego prácticamente contraria a su idea troncal.

Para mayor dificultad, la saga ha fagocitado los derechos de numerosas compañías ajenas a Nintendo. Casi dos décadas después 'Super Smash Bros. Ultimate' se presenta como la versión definitiva: sesenta y nueve combatientes dejando fuera los DLC, cientos de escenarios y melodías y una ensalada de licencias que marearía a cualquier abogado puesto en derecho mercantil. Sakurai ha vuelto a hacer un despliegue de maestría a la hora de incorporar personajes tan dispares mientras mantiene intacta la idea inicial y consiguiendo que su estilo de lucha transpire su personalidad, pero es imposible obviar completamente la heterogeneidad de un plantel que comienza a parecer una cabalgata de compañías más que una *first party* de Nintendo. *A priori* puede parecer que la famosa invitación en un sobre puede llegar a cualquiera que tenga el dinero suficiente para pagarla, pero resulta obvio que Masahiro sigue haciendo las veces de ese último bastión irreductible que prote-

ge el núcleo de la saga. Ni las peticiones de los *fans*, ni los falsos *leaks* consiguen tumbar la firme resistencia del nipón, y no todo vale para entrar a formar parte de los Smash Brothers.

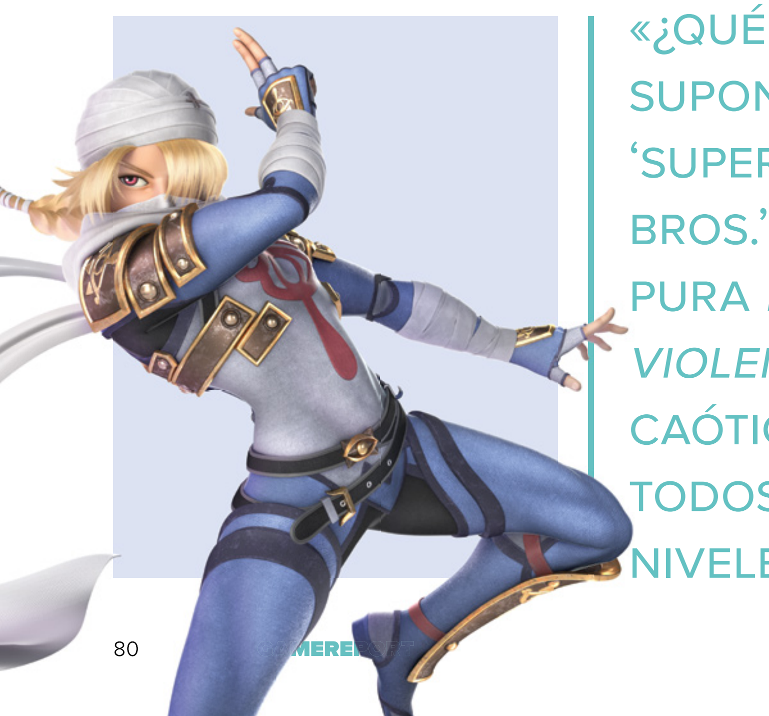
Si bien el subtítulo de la última entrega es toda una declaración de intenciones, 'Super Smash Bros. Ultimate' no es el más redondo de la serie. Aunque no es complicado mejorar la sensación que dejó el extraño híbrido para Nintendo 3DS y Wii U, el gusto que deja el título para Switch puede ser agridulce. Más no siempre significa mejor, y el único añadido que contiene 'Ultimate' aparte de ser una compilación de contenido es el modo aventura, denominado Mundo de las Estrellas Perdidas. Es aquí donde el juego brilla con más fuerza, ya que las mecánicas que propone son un catálogo perfecto de la mayor cualidad de la saga: las casi ilimitadas posibilidades de metajuego que brinda gracias a los objetos y la personalización de las reglas.

Cada uno de los combates de este modo presenta un divertido y ocurrente puzle de diseño para intentar reproducir con los recursos del juego el enfrentamiento contra otro personaje: si tenemos que vencer a los luchadores de 'Nintendo Pocket Football Club', aparecemos en un escenario que recuerda al terreno de juego, salpicado de balones y frente a una horda de aldeanos diminutos con la *skin* de árbitro; lo mismo sucede al vencer al venerable Valú de 'The Legend of Zelda: Wind Waker', personificado en un gigantesco charizard rojo con el escenario de la Isla del Dragón de fondo. Superar estos combates nos brinda el apoyo de dicho espíritu, que podemos evolucionar, modificar y equiparnos para obtener ventajas en nuestros posteriores enfrentamientos en un sistema que al principio emociona por las posibilidades que ofrece, pero que se va desinflando poco a poco al darnos cuenta de que un enorme porcentaje de estos ayudantes sólo tienen interés a nivel coleccionable.

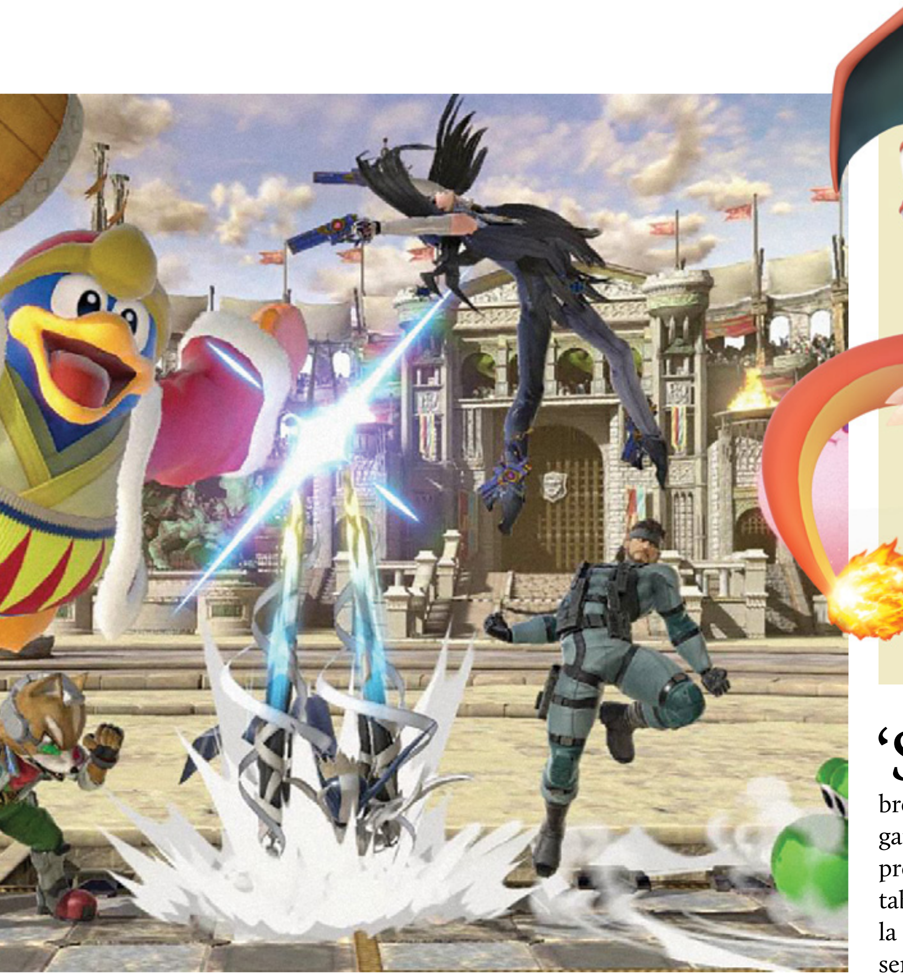


Never ask me for anything ever again

Entrega tras entrega, los *fans* vapulean a Sakurai para que haga caso de sus peticiones a la hora de incorporar personajes en el juego. A raíz de ello, un usuario creó un meme irónico planteando la hipotética situación de que el *roster* quedase a elección popular, mostrando sus desastrosas consecuencias, y a Sakurai diciéndole a la comunidad que no volviesen a hacerle ninguna petición jamás. Este meme aparece cada vez con más frecuencia, ya que el elenco se sale cada vez más de la zona de control y *confort* del diseñador.



«¿QUÉ SUPONE 'SUPER SMASH BROS.'? PURA *MILD VIOLENCE* CAÓTICA A TODOS LOS NIVELES»





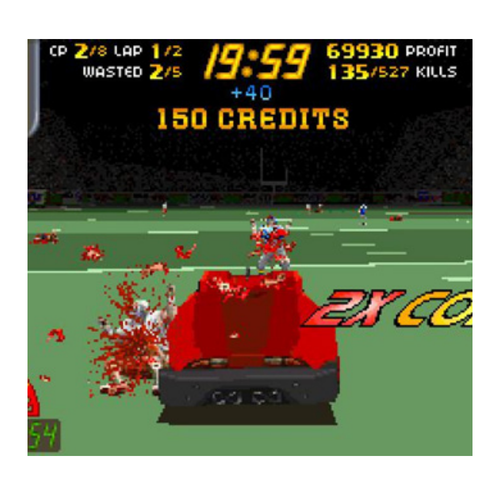
'Super Smash Bros. Ultimate' funciona mejor como recopilatorio que como broche a la saga. Por el camino ha habido ganancias y pérdidas, pero si de algo puede presumir es de mantenerse fiel a esa inmutable idea original que Sakurai plasmó en la primera entrega, lo que a su vez puede ser el principal reproche que hacerle a su trayectoria: el continuismo. Es cuestión de gustos establecer qué entrega ha supuesto el punto álgido, pero fue con el tercer título cuando el diseñador espetó su primer «*hartico* me tenéis, se acabó». A partir de ahí, todo ha sido una pelea constante: Sakurai contra Nintendo por no querer sacar más secuelas; Sakurai contra los *fans* empeñados en jugar competitivo; los *fans* contra Sakurai pidiendo *nerfeos* y acosando con *tier lists* hechas en Paint; los *fans* contra su obra empeñándose en reducirla a un juego de lucha clásico; los *fans* contra otros *fans* por no jugar al juego como se debe jugar... una maravillosa metáfora de lo que supone 'Super Smash Bros.': pura *mild violence* caótica a todos los niveles, desde su concepción hasta su esencia, donde puedes meterte a pegarte con los demás en el lugar en el que más cómodo te encuentres.



Carmageddon

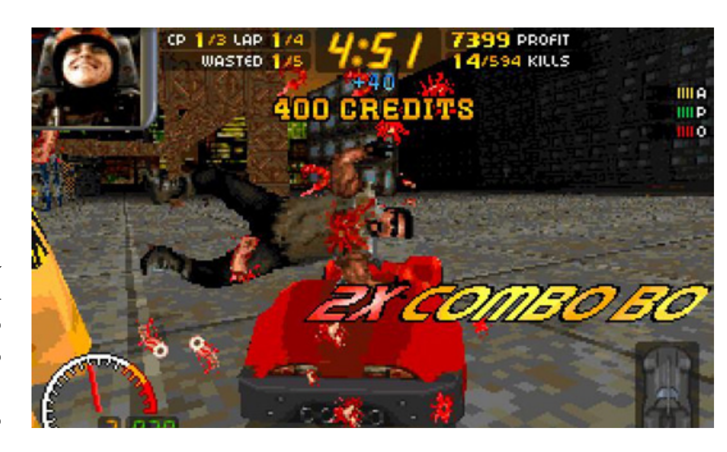
por Luis García

Cleopatra: It isn't my fault everyone scored before us. You should have gone after that boy scout camp like I told you!
Nero the Hero: I tried the goddamn boy scout camp. You know how fast those boy scouts move?
Cleopatra: Now here's something more your speed.
Nero the Hero: That'll be at least 200 points!
Cleopatra: If they scatter, go for the baby and the mother.



Dos décadas han pasado desde que 'Carmageddon' se estrenara bajo la atenta mirada de los medios generalistas, desatando una leyenda forjada en sangre de ganado. El recuerdo de aquel juego, con portada protagonizada por la cabeza de un conductor con expresión sádica, se mantuvo intacto sobre los pilares de aquella escandalosa dinámica que se viralizó a finales de los noventa. Una carrera entre seis coches, con varias formas de salir vencedor, siendo una de ellas atropellar a todo lo que se moviese por el escenario y no estuviese al volante de un vehículo. ¿Recurso novedoso? En absoluto. 1976 vería nacer 'Death Race', una recreativa que nos invitaba a atropellar a humanoides, y que generó la primera polémica mediática sobre la violencia en los videojuegos. 'Death Race' era una adaptación de la película de culto 'Death Race 2000', estrenada un año antes y protagonizada por David Carradine y Sylvester Stallone. En ella se nos presentaba una competición anual basada en atropellar transeúntes, clasificando a los ciudadanos por tipos. El objetivo: conseguir la máxima puntuación. La controversia acompañaría tanto al film como al juego, aunque este último generaría un beneficio considerable al cuadruplicar las ventas de su estudio desarrollador, Exidy.

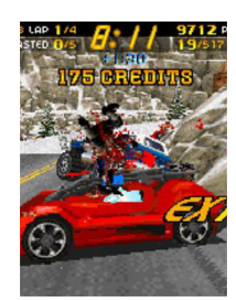
'Death Race 2000' fue un claro referente para 'Carmageddon' no sólo por el tipo de competición que propone al jugador, sino también por su gran variedad de vehículos y plantilla de pilotos. Autos armados hasta los dientes, con protecciones dirigidas a resistir los más violentos impactos e infundir miedo a cualquiera que estuviese a nuestro alrededor. Una sierra en el capó de nuestro primer vehículo avivaba nuestra sed destructiva: era nuestro atuendo de batalla y nosotros un berserker imparable sobre cuatro ruedas. Cuando la bandera a cuadros bajaba, difícil era dejar →



vivo al inocente que la sujetaba. Primera víctima. Sangre convertida en puntos, un valioso oro destinado a mejorar nuestro concesionario, a ser más letales. Y no sólo eso. Junto ello, la fiesta del gore nos otorgaba segundos extra, un tiempo necesario para conseguir la aclamada victoria, aunque, reconozcámoslo, lo más divertido —y rápido— era destrozar al resto de pilotos. Atropellar a todos los peatones o acabar la carrera en primera posición era tan tedioso como aburrido. Lo mejor de 'Carmageddon' era el ritual maquiavélico que emanaba al buscar siempre la mejor forma de empotrarnos contra el chasis de nuestros rivales. También los saltos y piruetas que se producían al recibir un impacto crítico o intentar escapar de ellos. Acabar boca abajo, bajo el agua o dando vueltas de campana durante más de cinco segundos era habitual gracias a un diseño de niveles tortuoso. Los gemidos lunáticos de nuestro personaje adornarían las irracionales piruetas, edulcoradas tras la certeza de que no había siniestro sin recuperación.



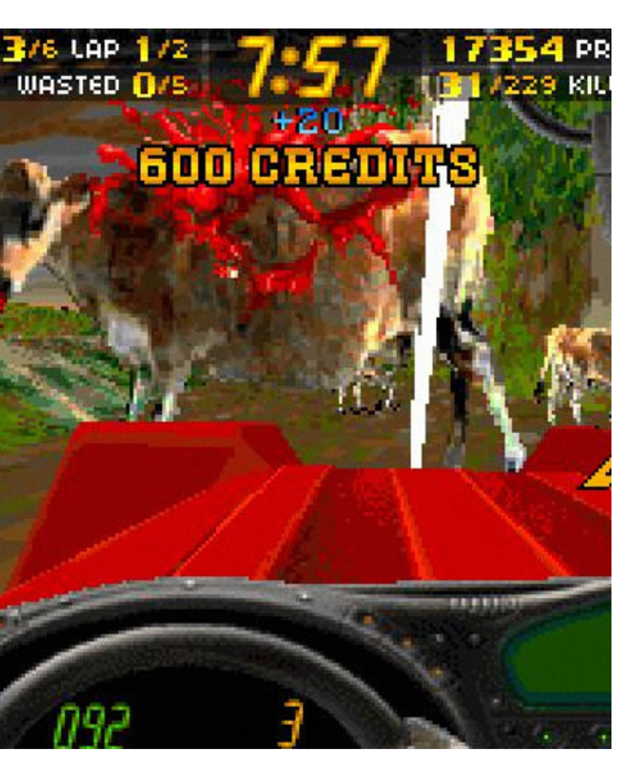
'Carmageddon' no necesitaba la sangre para triunfar, bastaba la caza del resto de coches y las fintas para evitar sus embestidas. Eso sí, pasar por encima de civiles y vacas generaba unos efectos de sonido viscerales que, tras veinte años sin tocar el juego, se mantienen en el recuerdo. Era 1997, se oía y veía espectacular. Escasos títulos habían llegado a mostrar tal libertad de movimiento. Ese nivel de detalle, esa violencia tan explícita fue lo que fraguó la leyenda del juego, no todas las posibilidades que nos ofrecían cada uno de los mapas. No el luchar por salir de las piscinas de agua o ácido. No el poder acceder por la entrada principal de un estadio de fútbol americano y conquistarlo para convertirlo en el marco perfecto para un cara a cara en el que lo importante era dejar irreconocible a los vehículos hostiles. Pese a que 'Carmageddon' está repleto de buenos momentos, no quisimos ni queremos verlos. Eran momentos propiciados en su mayoría por las trampas que iríamos sufriendo, a veces en forma de puente incompleto, tal vez por caer en un campo de minas, quizá por estamparnos en un giro a noventa grados que, por el éxtasis de la caza, no detectamos a tiempo.





El olvido de la línea de meta

Llegar primero a la meta tras dar las vueltas necesarias para acabar la carrera era uno de las maneras de completar un nivel, y también algo que los rivales parecían obviar. Para nosotros se convertía en un recurso aburrido, comparado con la victoria por KO al resto de vehículos. Sin embargo, ¿qué habría pasado si uno de nuestros adversarios hubiese ido a la caza de la línea de meta?





«'CARMAGEDDON' NO NECESITABA LA SANGRE PARA TRIUNFAR, BASTABA LA CAZA DEL RESTO DE COCHES Y LAS FINTAS PARA EVITAR SUS EMBESTIDAS»

Sin embargo, el *core* de su propuesta consistía en la disposición generosa de peatones y vacas, un abuso que ahora se siente exorbitante. Recurso totalmente innecesario, al que debemos reconocer su logro: posicionar a 'Carmageddon' en cualquier listado de obras más violentas. No obstante son estas decisiones de diseño, orientadas a buscar la polémica y el escándalo, las que lo convierten en una obra obsoleta. Ya no vale el hito que supusieron sus gráficos tridimensionales, ni esos efectos de sonido tan logrados. Ni la sangre de ancianas en tacatá ni la de reses serán capaces de tapar las flaquezas de la obra de Stainless Games, por mucho que decidieran llenar el escenario de mártires virtuales. No hay más que superar un par de pruebas para darnos cuenta de su falta de variedad a la hora de construir escenarios, los cuales se pueden contar con los dedos de una mano. Y eso que, aún a día de hoy, y tras dos décadas, la propuesta puramente competitiva basada en la batalla física entre coches es apetecible.

La cucaracha, la cucaracha ya no puede caminar

Uno de los problemas derivados de la turtuosa geografía de los escenarios era lo fácil que podíamos acabar boca abajo. Si el damnificado era un rival, se nos presentaba una formidable oportunidad de embestida. Si por el contrario éramos nosotros, el juego nos daba la posibilidad de devolvernos a la acción, no sin cobrarse una penalización en forma de créditos.

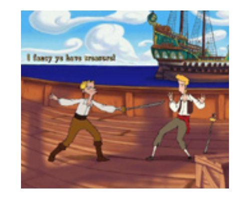
Volver al juego de 1997 para recorrer sus escenarios laberínticos es un gozo manchado por la gratuidad de la sangre y por ese *déjà vu* que nos invadirá al cabo de subir algunos escalafones en la clasificación. Sus físicas se sienten espectaculares, incluso la deformación de los autos a medida que van sufriendo accidentes. No obstante su éxito llegó porque el atropello, igual que otras formas de violencia explícita, nunca ha sido bien visto por la opinión pública cuando ha sido representado en videojuegos. Su realismo sólo hizo añadir más leña al fuego. Por eso su leyenda y éxito, incluso la controversia que supuso, debe entenderse contextualizada. 'Carmageddon' es un producto del último cuarto del s. XX, y ahí debe quedarse.





La violencia como excepción

por Carlos Ramírez



'The Curse of Monkey Island'.

En su artículo 'Challenging the Player', el investigador Chris Pruett propone una simple pero efectiva clasificación de los videojuegos en dos tipos: juegos en los que se reta al jugador a averiguar qué hacer, y juegos en los que, sabiendo lo que debe hacer, el jugador es retado a conseguirlo. Los videojuegos suelen combinar ambos tipos de desafío en porcentajes variables, pero en tiempos en los que el contrabando de géneros aún era menor, las obras se identificaban de manera más *pura* con uno de estos dos estilos. Nosotros vamos a ser un poco más rigurosos y a llamarlos por sus nombres científicos: juegos de pensar y juegos de no pensar. Los juegos de pensar, como su nombre indica, contienen mecánicas que se identifican con partes del cuerpo *de cuello p'arriba*. *Hablar* y *examinar* son sus principales verbos. Los juegos de no pensar, por el contrario, contienen mecánicas que se identifican con partes del cuerpo *de cuello p'abajo*. *Saltar*, *golpear* y *disparar* han sido sus tres principales verbos desde hace más de cuarenta años. Ya ven, casi

cinco décadas de lenguaje recogidas en cinco verbos.

La decisión de los diseñadores de optar por unas u otras mecánicas viene determinada por varios factores. *Hablar* y *examinar* van a encender pequeñas bombillas situadas por encima de los hombros del jugador, mientras que *saltar*, *golpear* y *disparar* van a poner a prueba las destrezas de las manos. En este sentido se busca la mímesis a través del avatar, o la identificación del jugador con éste, de manera que, si el héroe debe resolver un puzle, el jugador le imite poniendo en funcionamiento *la parte de arriba* del cuerpo, y si el héroe debe tumbar a unos cuantos demonios, el jugador entre en un estado de alerta que le permita reaccionar a golpe de botón. Hasta que (o en caso de que) la realidad virtual se instaure y la mímesis entre avatar y jugador sea total, todo lo que el héroe haga con sus piernas, brazos y torso, el jugador debe ejecutarlo con sus manos. Es un planteamiento básico que hasta ahora ha funcionado como parte fundamental del lenguaje del videojuego.

Como el tema de este monográfico es la violencia, voy a ir yendo al meollo del asunto: cuando hablamos de juegos *violentos* —esto es, que representan conductas consideradas violentas según la ética de nuestra cultura—, predominan esos y otros verbos típicos de los juegos de no pensar: *golpear*, *disparar*…, pero también *atropellar*, *estrangular*, *aplastar*, *acuchillar*, etcétera. Ejemplos todos de violencia física; todavía no hay muchos juegos, que yo sepa, que representen violencia no física, psicológica o verbal. Bonito tema para una investigación, por cierto. Tenemos entonces *juegos violentos* no sólo por lo que las imágenes y los sonidos representan y evocan, sino por el tipo de mecánicas que plantean al jugador. Hablemos pues de dos géneros en concreto, que sólo por casualidad son mis dos favoritos: la aventura gráfica y el *survival horror*.

La aventura gráfica descansa típicamente sobre una serie de verbos de los que derivan acciones no violentas. LucasArts ayudó a introducir un cambio de paradigma en el género con un diseño propio y limitado de verbos orientados a objetos: de los quince presentes en 'Maniac Mansion' se pasó al *verb coin* empleado por primera vez por la compañía en 'Full Throttle' (1995), y más tarde pulido en 'The Curse of Monkey Island' (1997). Aquí, la lista de verbos se simplificó al máximo mediante tres iconos que activaban a su vez acciones específicas en función del contexto. Aunque poco a poco incluso el listado de verbos fue desapareciendo, siendo sustituido por integraciones de la acción en la propia interfaz —en 'Broken Sword' sólo hace falta que el icono del ratón cambie de aspecto para saber qué acción podemos llevar a cabo—, la filosofía del género siguió siendo la de *hablando se entiende la gente*. ¿Pero siempre? No exactamente. Ha habido momentos dignos de recordar en los que las palabras no han bastado para superar los problemas del héroe, que ha optado por medidas más drásticas. La adaptación de Westwood Studios de 'Blade Runner' combinaba con maestría las labores de in- →



Arriba: 'Ful Throttle'.

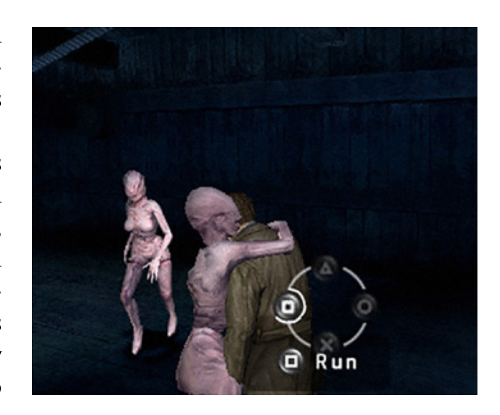
En la página anterior: 'Maniac Mansion' y 'Broken Sword'.

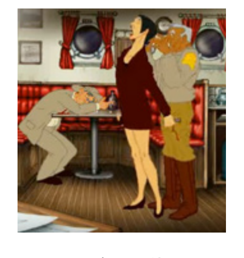
Abajo: 'Blade Runner'.



terrogatorio de sospechosos y testigos con destellos de acción en los que el protagonista debía abatir a sangre fría a posibles replicantes. En 'Crimes & Punishments: Sherlock Holmes', hay un par de escenas de combate resueltas con QTE. En un momento concreto de 'Broken Sword II', Nico debe clavarle una daga en la pierna al tipo que trata de asfixiarla con una cuerda. Aunque repletos de humor, los duelos a espada con insultos de la serie 'Monkey Island' son otra muestra de violencia. Lo importante aquí es tomar nota de que todos estos son casos de violencia *justificada* a nivel lúdico-argumental.

En el polo opuesto de nuestro análisis, el *survival horror*, encontramos cada vez más *gameplays* orientados a experiencias de sigilo y huida, en una clara tendencia a compensar la oleada de *horror shooters*, sobre todo estadounidenses, que ha habido desde principios de siglo. Deudoras del profético terror sigiloso de 'Clock Tower' (Human Entertainment, 1995), obras como 'Silent Hill: Shattered Memories', 'Amnesia: The Dark Descent', 'Outlast', 'Layers of Fear' o 'Detention' han entendido que la presencia del *monstruo*, en clave tanto literal como metafórica, está en la base del terror, y que su impacto será mayor cuanto menor *parezca* la capacidad del héroe para derrotarlo. *Huir* ha entrado a formar parte del vocabulario de muchos *survival horror*, pero cuidado: huir de un monstruo siempre debe suponer un reto; de lo contrario, si el jugador logra despistar a su perseguidor cada vez que se lo propone, el monstruo deja de ser amenazante y empieza a parecer estúpido. No es huir lo que debe dar miedo, sino aquello de lo que huimos.



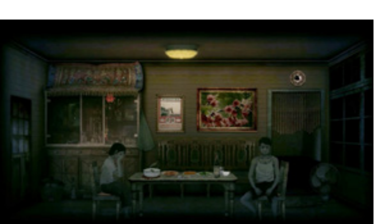


En esta página: 'Silent Hill Shattered Memories', 'Broken Sword II' y 'Crimes & Punishments: Sherlock Holmes'.



> «TODOS ESTOS CASOS Y MUCHOS MÁS RESPONDEN A UNA MISMA POSTURA IDEOLÓGICA: QUE LA VIOLENCIA SÓLO ESTÁ JUSTIFICADA CUANDO TODO LO DEMÁS FALLA»





'Detention'. Más arriba: 'Layers of Fear'.

Aventuras gráficas donde hay que actuar por impulso en vez de por lógica, *survival horror* en los que debemos agudizar el ingenio en vez de la puntería: ambas caras de una misma moneda. Todos estos casos y muchos más responden a una misma postura ideológica: que la violencia sólo está justificada cuando todo lo demás falla. Cuando en ciertos géneros el protagonista recurre a la violencia, entendemos que lo hace o bien en defensa propia, o bien porque no le queda más remedio. Cuesta imaginarse a George Stobbart, Kate Walker, Guybrush Threepwood o Laura Bow superando sus obstáculos a tiro limpio —que por poder, *podrían* hacerlo—, no ya sólo por ir en contra del género, sino por caer en una disonancia ludonarrativa de la que muchos otros juegos pecan —hola, 'Uncharted'—. Lo mismo se da en ciertos *survival horror* donde, no importa lo terrible que sea la amenaza, el héroe o la heroína tratarán de evitar el uso de la violencia, quizá porque la idea de masacrar a hordas de seres humanos (aunque sean zombis) por el mero placer de hacerlo tiene más connotaciones de las que podría parecer. Con el tiempo, lo admito, he ido sintiéndome menos atraído no por juegos violentos, pues nada tengo en su contra, sino por juegos que *dan por sentada* la violencia. Puede que sea cosa de la edad, pero me gusta pensar que hay otras maneras de resolver los problemas.



Banaliza y olvida

por Israel Fernández

Hace unos días, ayudando a diseñar una campaña creativa para una marca de informática y tecnología, sucedió algo que quiero relatar. Logré abstraerme por un momento de la implacable inercia laboral y me quedé, aterido, revisando esa escena: un fotograma de 'Quantum Break' donde el protagonista congela el tiempo y proyecta una salva explosiva contra los agentes de Monarch, mientras el menaje de la habitación se astilla en mil pedazos. Todos van armados, no hay sangre, pero en otra imagen alguien toma rehenes. En otra, la metralla hace trizas la protección facial de un enemigo. Ni siquiera hablamos de un juego especialmente violento, un olvidado pie de página para esta industria y el mayor tropiezo comercial de Remedy Entertainment. Era un sencillo recurso visual encastrado con InDesign: entre las *guidelines* del cliente, su reivindicación por las tasas de refresco y el *best-low-input-lag* como reclamo. Se me ocurrió preguntar «¿estáis cómodos asociando rendimiento a esta violencia explícita?». La respuesta fue brumosa: «¿qué violencia?». Vale, no es real, relaja esos pómulos. No invoquemos al espíritu de Arthur Penn y el arte como exorcismo. Entonces recordé aquella frase de Steven Galloway. Se hizo muy popular: «una pistola no decide matar o no. Una pistola es una manifestación de una decisión que ya ha sido tomada». Está ahí para matar.

Si al jugador le das un arma das por hecho el resultado. No hay elección, la herramienta es fin. La práctica común en el videojuego *mainstream* invita a disparar primero y preguntar después. Los tutoriales, en su mayoría, son barracas de feria y laberintos acomodados que saborean la confusión de los primeros instantes. Para cuando jalamos el gatillo, rara vez nos preguntamos si lo hacemos porque podemos o porque debemos. Eso es banalizar: volverlo irrelevante, suspender cualquier duelo o alternativa. No hacer preguntas. En parte podemos defenderlo: su influencia incorpórea disminuye, pierde potestad como símbolo. También comprende un riesgo: da la espalda a un arma y no verás quién te ha disparado.

Cuando concebí escribir esta columna me repetí aquello de «la violencia yace en lo más innato de todos nosotros, tratemos simplemente de ser mejores personas». No quiero proyectar posturas buenistas, ni escapar del *zeitgeist* con falsedades. Algunas de las novelas más premiadas en la década aperturan con mercados de esclavos como quien intercambia especias o





En la página anterior: 'Quantum Break'.

Abajo: 'Far Cry New Dawn'.



se atreven a zarandear los demonios del trujillato por puro estilismo, una masacre indescriptible que aún cimbrea a la vuelta de la esquina. Un vibrato imposible de silenciar en las forjas de monumentos conmemorativos. Somos un animal perverso. Pero ya sabes, hablamos de videojuegos. Y, como conquistar algo a la fuerza sólo es victoria a corto plazo —¿lo dijo Abraham Lincoln?—, no está de más cuestionarse: **¿a qué viene tanto relato de guerra?**

Hechos: la violencia en videojuegos es cada vez más explícita. Y más equidistante: ya no es raro ver un cráneo aplastado, ni un amago de violación. La innovación vira en torno a los mismos tropos. Cada año se presentan más juegos y cada año se presentan juegos más violentos. El 75% de los juegos de 2014 estaban orientados al combate, un 80% en 2016, y un 84% en 2018. La tendencia fue documentada por el canal Pop Culture Detective. Repetimos sus datos: en el E3 de 2017 se presentaron 133 juegos. 113 incluían combate. Ahora quitemos esos juegos que eluden el combate por compromiso y necesidad: deportivos, de baile —¿alguien dijo transformar 'Just Dance' en 'Killer Instinct'?—, de carreras —los cuales aún pueden incluir un modo *takedown*— o aquéllos centrados en construir y resolver puzles, apenas un 0,7% de los juegos publicados aquel año pero, contrariamente, responsables del casi 59% de los beneficios en el mercado. Sí, hablo de 'Candy Crush Saga' o 'Heroes of the Storm'. ¿Qué nos quedan? Migajas. Aunque parece que la creatividad aún se premia: 'Inside' en 2016; 'What Remains of Edith Finch' en 2017; 'Return of the Obra Dinn' en 2018. Y algo queda para la investigación, el misterio y la diplomacia: Sherlock mejora las vidas ajenas resolviendo casos a-través-de violencia ajena. Pero, como escribía el periodista S.T.A.R. en su ensayo, «el detective está con nosotros». Sirve a las necesidades del pueblo. Como un bombero o un veterinario. Es decir, dentro de su contexto nominal, el oficial de policía Leon S. Kennedy cuenta con más argumentos en el uso de la fuerza que en el resolutivo *carpe diem* de las gemelas Mickey y Lou, antagonistas absolutas en 'Far Cry New Dawn'. Esta secuela, ambientada diecisiete años más tarde, impone un giro audaz: construir una alianza con los propios rivales de 'Far Cry 5' frente a la nueva amenaza, a sabiendas de que nunca podrás fiarte de las creencias de tu vecino. Un nuevo giro a la fe como fuerza motriz pero que no resuelve la contrariedad básica: **¿por qué todo se reduce a matar o morir?**

Mata o muere, un clásico que insta con premura a elegir, falacia de falso dilema bajo el disfraz de la resolución. Claro, podemos tomarla tan en serio como ese *spam* que recibimos en navidad: «¿se te ha olvidado qué regalar? ¡Adquiere mi producto!». Un mensaje perezoso, para perezosos. En primera o tercera persona, ametralladora o arco, haciendo merme- →

lada a palazos, clavando el piolet o desintegrando con rifles de pulsos, empalando con alabarda, lanzando daño tipo fuego... la meta es idéntica: destruir eso que tienes delante. 'Duck Hunt' con texturas a 4K. Existen *shooters* donde puedes no matar, sino incapacitar. Con pistolas de espuma ('Prey'), aturdiendo con un táser ('Mirror's Edge'), o pinzando en la carótida y, buenas noches, ahí te quedas ('Hitman', 'Splinter Cell'). Y aún sigue, sin amago de duda, existiendo un combate, un conflicto. La nueva cuestión es **¿y por qué pelear?**

La violencia es un elemento nuclear en nuestras interacciones humanas. Nuestra historia y literatura ha dejado rastro: la quijada con la que Caín asestó el golpe de gracia a Abel. Pisamos tierra regada con sangre, somos hijos de violaciones y, con suerte, algunos somos nietos de regicidas. El combate es más importante que la violencia, porque de ahí brota el relato. Plantea el nudo. Y bastantes juegos sin combate son violentos: o huyes, o palmas. El modelo, una vez más, sigue perpetuando un binomio donde una parte vence y otra pierde. El combate celebra la tragedia, la épica del éxito a costa de hundir a otros, alimentando una mitología donde la competitividad es el perfume con el que embriagarnos. El resultado ya vendrá.

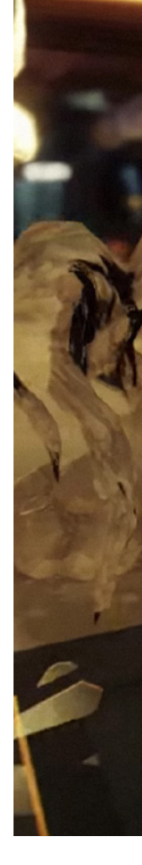
Ante esto cabe parapetarse desde varios asideros morales. Aún podemos abrir el árbol genealógico, crear nuevas taxonomías: ¿y si el combate es *cartoonesco* —violencia animada bajo caricatura u otras formas humorísticas—, como en el Reino Champiñón, o cínico, representando con sarcasmo a la vez que señala la fealdad de tales actos, como 'Watch Dogs 2'? Una paradoja no excluyente que tampoco salva la tesis: la relación sigue siendo hostil, existe un protagonista y un antagonista. Ambos se enfrentan. Tal vez el personaje no sangre, pero el combate es la mecánica central. Y lo sustentan los mismos dos pilares: avaricia —haciendo crecer la economía del juego cuanto más matas— y la lujuria del poder —retroalimentado por lo anterior, comprando utensilios de destrucción cada vez más eficientes—. La resolutiva es idéntica: poner en manos del jugador un arma para sentirse superior. Nintendo dice «si no es divertido, ¿por qué molestarse?». Activision dice «si no invita a superarse, ¿por qué hacerlo?».

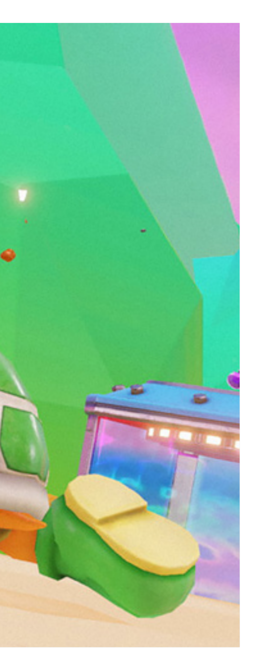
En el ya citado 'El potencial insatisfecho de los videojuegos' recordaban, a propósito del dicho «si lo único que tienes es un martillo, todo te parecerán clavos», que si la sempiterna solución de conflictos —o superación los obstáculos— impone puños y palos, lo que falla y falta son opciones. Si tu herramienta es un arma, ése es el micrófono de tu discurso. Esto determina nuestra relación con el mundo. Bien por agresión útil (caza), inútil (apetito destructivo), autodefensa o guerra psicológica, estos videojuegos presenta códigos motores para saciar fantasías de poder. Varios ejemplos: 'Old Man Journey', 'The Graveyard' o 'Cahors Sunset' hablan de la vejez, un periodo fácil de asociar a la debilidad humana. En una muerte no mortal, morir es derrota, fragilidad y vulnerabilidad.



Arriba: 'Super Mario Odyssey'.

Siguiente página: 'Prey' y 'Red Dead Redemption 2'.





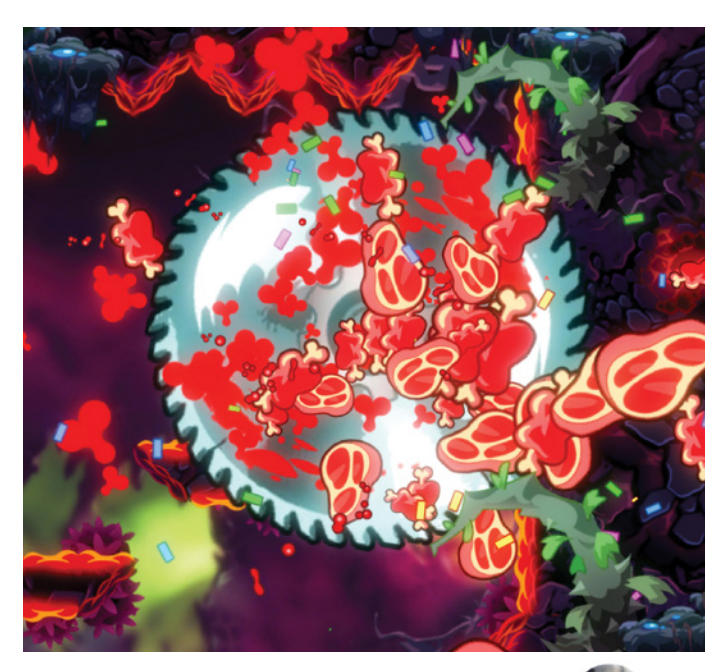
«ADEMÁS DEL CONTRATO DE USO, EL VIDEOJUEGO, COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA, IMPONE LA ACEPTACIÓN TÁCITA DE UNAS REGLAS TRUCADAS»



Los creativos prefieren, por economía, hacernos sentir fuertes o indestructibles, incluso mediante procesos disciplinarios de repetición y depuración. Es una guerra de trincheras apasionada. También es una escombrera. El viejo escándalo por las eternas jornadas laborales en Rockstar para crear 'Red Dead Redemption 2' —una ejemplo que, en último término, habla de cultivar familia y amistad a costa de evitar la invasión de ciertas evoluciones sociales— nos recuerda que tal vez vivimos presa del mismo mantra que cultivan sus videojuegos: sobrevivir, a toda costa, en un ambiente hostil. Además del contrato de uso, el videojuego, como herramienta interactiva, impone la aceptación tácita de unas reglas trucadas.

Escribió Confucio que «antes de embarcarte en un viaje de venganza, cava dos tumbas». Relevante en la idea del *ren*, un modelo de cinco prácticas que serviría de base para la Declaración de los Derechos Humanos —aunque el primer precedente histórico se remonta a Cilindro de Ciro, 539 a. C.—, Confucio es un objeto relevante en el pensamiento occidental. Y esos cinco rudimentos, cortesía, tolerancia, buena fe, diligencia y generosidad, son el andamiaje sobre el que hemos construido sociedades mejores. Quizá se levantaron bajo mandatos de odio, invasiones o conquistas, pero los gobiernos y reinos más duraderos fueron aquéllos que firmaron →

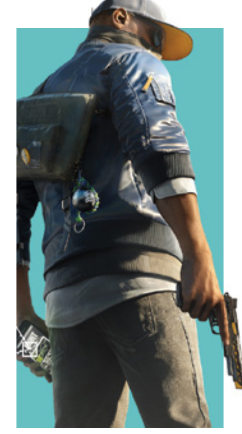






acuerdos de comprensión, comercio y beneficio mutuo.

Ahora bien, si el videojuego es herramienta, tal vez sólo estemos ante un reflejo, un termómetro documentando una realidad mayor. ¿Preocupante? Imposible de saber. Cabe preguntarse, ¿jugar a juegos violentos ayuda a que seamos más violentos o, cuando menos, más insensibles? Puede. Aunque la resonancia de cualquier artificio cultural es finita y nunca debemos olvidar esta máxima: el mundo es cada vez menos mortífero —que no violento—. Menos atentados terroristas, menos guerras, menos asesinatos a sangre fría... aunque no menos suicidios. En lo lúdico, correlación no es igual a causalidad. Y no profundizaremos en eso. En cómo 'Grand Theft Childhood' resumió que nunca seremos asesinos en potencia por culpa de atropellar prostitutas en 'GTA' —pero sí unos gilipollas si ayudamos a que ese sea el *marketing* identificativo—. En cómo se ha constatado que los videojuegos mejoran funciones cognitivas y habilidades en resolución de problemas. De cómo los FPS tienden a conducir a la atrofia del hipocampo mientras que los *platformers* aumentan la materia gris dentro del sistema de memoria. Entrenar un sistema puede llevarnos a descuidar otro. Como la inseparable cola del vestido, la violencia se reviste de polémica: ¿deberíamos acotarla, erigir unas murallas de límites morales, forjar un canon indeleble? Estas son cuestiones estériles. No existe lo *científicamente amoral*, no hay una razón de ser por ejercer censuras. Parece más interesante atender a esta otra cuestión: ¿pueden los videojuegos convertirnos en malas personas?



Marcus Holloway, protagonista de 'Watch Dogs 2'.

Más arriba: 'Hell Yeah! La furia del conejo muerto' y 'Bulletstorm'.

Fuente fotografía siguiente página: Learn Liberty.

Como ese chaval de secundaria que nos saca un par de años y ya fuma o ese hermano mayor que prodiga unos frecuentes «puta mierda», el videojuego puede ser influencia negativa. Pero sólo a cierta edad. Su funcionalidad catalizadora es más vehemente en un periodo donde el desarrollo de la moral se ve intervenido o influido por vínculos externos. Después de ahí, a inventar para parametrizar. No se puede. La periodista de Paste Magazine Holly Green daba una pista sobre este ejercicio: «todas las interacciones sociales son, al menos, algo egoístas». Pero es





que, además, el videojuego invita al autocentrismo. Somos protagonistas, no sólo a nivel estético. Los videojuegos podrían acudir a estos interrogantes presentando escenarios morales más caliginosos. Ya que toca elegir, meditar nuestra elección, confundirnos y arrastrarnos a pantanos de arrepentimiento o culpa. ¿Juegos moralistas? No, juegos consecuentes. Ficción televisada. El *gaming* ayuda a desvincularnos moralmente, y la teoría cognitiva dicta que, en un marco ficcional, tendemos a forzar esa balanza hacia los extremos más salvajes. No hay mejor local de ensayo.

La violencia nos hace resistentes, las semillas del amor contienen raíces de odio —como concluiría el doctorado en Psicología Rob Henderson a propósito del libro académico 'Virtuous Violence', de Tage Rai y Alan Fiske—, celos marchitos que riegan nuestra fortaleza bacteriana y disparan nuestra *sex-appeal*. Decir *fuck* es más sano que no decirlo. *Nosce te ipsum*, ya sabes. En su ensayo 'Santos morales' (1982), la filósofa estadounidense Susan Wolf concluye que es mejor vivir conociendo nuestros defectos aspirando a ser buena gente que obsesionarse con ser perfecto y convertirse en un capullo indefectible. En resumen: la violencia, *per se*, no es maligna. Es sólo otro agente del caos. Pero si no la percibimos como lo que es, una interacción donde alguien saldrá dañado, olvidamos la verdadera raíz del problema: matar por matar carece de sentido. Incluso en los videojuegos.

«EL VIDEOJUEGO INVITA AL AUTOCENTRISMO. SOMOS PROTAGONISTAS, NO SÓLO A NIVEL ESTÉTICO. LOS VIDEOJUEGOS PODRÍAN ACUDIR A ESTOS INTERROGANTES PRESENTANDO OTROS ESCENARIOS»

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

SUSCRIPTORES++



Sin vuestro apoyo, no sería posible

- Adrián Domínguez Díaz
- Adrián Ruiz Cañero
- Adrián Torres Fernández
- Adriana Verstraete Silva
- Agustín Jurado Méndez
- Aitor López Osa
- Albert Antiñolo Velazquez
- Alberto Venegas Ramos
- Alejandro Álvarez Guillem
- Alejandro Cáceres Barrios
- Alejandro Martínez
- Alfonso Ropero Fuertes
- Álvaro Fernández García
- Alzago CB
- Ángel Prada del Río
- Antonio Rafael Castro Gutiérrez
- Antonio Ruiz
- Belén Román Quijano
- Benjamín Daviu Roca
- Carles Samper Seró
- Carlos García de Sosa
- Carlos Gómez Valero
- Carlos M. Rojas Hinchado
- Carlos Martín García
- Carmen de Reyna
- César de la Cruz
- César Martínez Zamora
- Christian Muñoz Ortega
- Daniel Orts Gonzálvez
- Daniel Rabinat Aligue
- Daniel Sánchez Cuenca
- Daniel Sellers Urieta
- Daniel Zas Marín
- David Bernad Sanz
- David Gómez Mallo
- David Martínez Bertólez
- David Rubio Galán
- Diego Cevallos
- Diego Quintana Cilleruelo
- Eduardo Moya
- Eliezer Plasencia Sanz
- Eric López Maestro
- Ernesto Martín Domenech
- Esther Lancha Cañas
- Fran Palomares
- Francesc Obrador
- Francisco Elena Domínguez
- Francisco Fernández González
- Francisco José del Rosal Coleto
- Frida Viñas Gutiérrez
- Hernán Carlon Alonso
- Errazking
- Imanol Rivas García
- Javier Fraga Gata

- Javier Palacios Barriga
- Jesús Cepeda Cid
- Jesús Fernández García
- Jesús Orantos Rodrigo
- Joaquín Campos Colmenarejo
- Jon Rojí Taboada
- Jonathan Ruiz Barreiro
- Jordi Escobar
- Jordi Torra Peñalver
- Jorge Sánchez Montes
- José Alejandro Sánchez Moñino
- José Antonio Díaz Urbanos
- José Antonio Ramos Jimenez
- José Carlos Montero García
- José Francisco Alonso Sanz
- José María Villalobos Pinilla
- Juan Carlos Sánchez López
- Juan Felipe Molina Benito
- Juan José Dolz Marco
- Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
- Juanma Cabello
- Luana Lloret Coso
- Manuel Campo Leirós
- Manuel Hermida Ruido
- Manuel Moreno Romero
- Manuel Peña Torralba
- Marçal Canals Diaz
- Marco Ant Fernández
- Artemisa16 — «Aloy, nos has dado fuerza a todas»
- Miguel López Medina
- Nestor Balduvino Vera
- Óscar Calafate
- Pablo Herrero Yohn
- Pedro Aranda Fernández
- Raúl Mulero Krambs
- Ricardo Crespo Mucientes
- Ricardo Guzmán Velasco
- Roberto Cabo Moreta
- Roldán García Párraga
- Román López Díaz de Freijo
- Roque Carrillo Martínez
- Samuel García Sánchez
- Sebastián García Esparducer
- Tomás Grau de Pablos
- Vicente Escriche Losa
- Víctor Almoguera Robles
- Víctor Manuel Martínez García
- Víctor Manuel Ruiz Carmona
- Virginia Martínez Moya
- Yeray Castro Campos

GRACIAS POR FORMAR PARTE
DEL PRESENTE Y FUTURO DE

GAMEREPORT



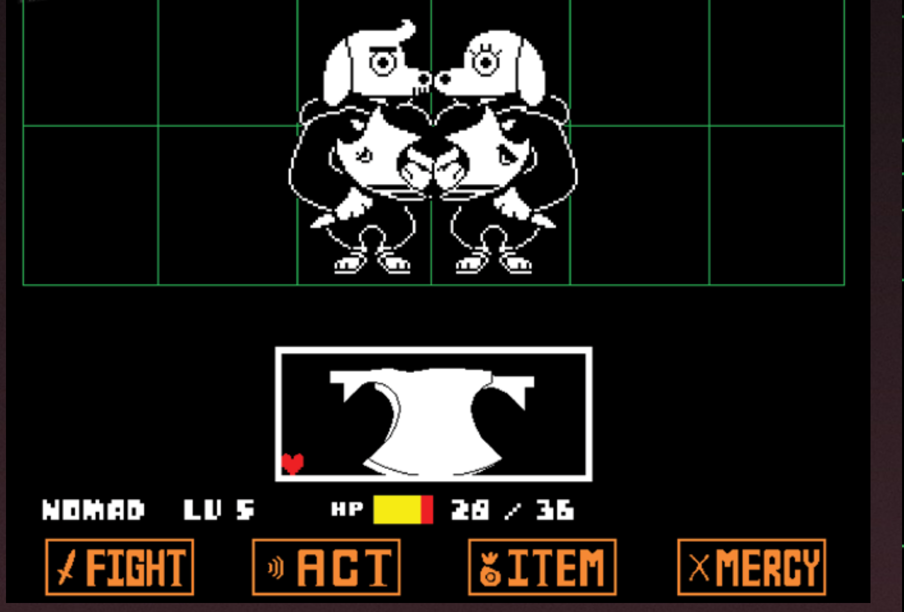
POR JONATHAN PRAT

«Greetings. I am you. "You". The demon that comes when people call its name. It doesn't matter when. It doesn't matter where. Time after time, I will appear. And, with your help, we will eradicate the enemy and become stronger. Power. Together, we eradicated the enemy and became stronger. HP. ATK. DEF. GOLD. EXP. LV. Every time a number increases, that feeling… that's me. "You". But you and I are not the same, are we? This SOUL resonates with a strange feeling. There is a reason you continue to recreate this world. There is a reason you continue to destroy it. You. You are wracked with a perverted sentimentality. (…) Should you choose to create this world once more? Another path would be better suited. Now, partner. Let us send this world back into the abyss».

Dicen que lo importante es el final del camino, y da igual lo que vivamos hasta alcanzarlo. Alcanzar nuestro objetivo es el fin último, y el momento de mirar. A nosotros y a nuestro alrededor. Mirar qué cicatrices portamos y cuáles hemos regalado. Nuestra ruta ha podido ser violenta, o no tanto. Soy buena persona, pero me divierte poder hacer daño a alguien, este mundo no merece mi ayuda. Los personajes que lo habitan representan meras comparsas; ni son, ni están y ni parecen. Por lo tanto, no padecen. Los maté, y todo está bien. Y ahora, ¿qué?

'Undertale' tiene un principio y un final. Como todo. Caemos a través del monte Ebott a un inframundo lleno de monstruos carismáticos, y salimos del mismo tras tomar una serie de decisiones y ejecutar una serie de acciones. De un agujero a otro, y lo que pasa entre tanto, la vida misma. Un mundo lleno de vida, de historias, y de experiencias. Estamos aquí, en los videojuegos, porque nuestros actos virtuales no generan consecuencias reales, pero se sienten como tales. Destruimos mundos con playas colmadas de tumbas de sal donde nuestras huellas duran tanto como nosotros queramos. Un *click*, y el oleaje lo devorará todo hasta reducirlo a un negro espejo. Y en el reflejo, nosotros. Por unos instantes, nuestro yo virtual nos devuelve la mirada, y podemos ver en sus ojos todo lo que hemos hecho. El mal, la agresividad, es el instinto y la tentación real. La realidad de la humanidad como cúspide evolutiva. Es lo que nos iguala a los animales. Y es complicado despegarse de ello. La indiferencia nos define, nos moldea y nos divide en rangos según el grado de la misma que albergue cada uno.

Si no te sientes culpable por haber matado a esos monstruos, no pasa



nada. Tampoco es que les dieras una oportunidad. Aquí abajo los enemigos intentarán impedir nuestro progreso, y eso es más que suficiente para que desestimemos su pasado, presente y futuro. ¿Qué otra opción nos queda? Son monstruos, enemigos, *los otros*. Ni ese fantasma ni aquel esqueleto nos engañarán con su apariencia desangelada. Resulta apropiado que, en el arte de la guerra que supone intentar escapar del inframundo de 'Undertale', conocer al enemigo sea convertirte en tu enemigo.

«Matar o no matar no es una decisión real para la mayoría de la gente. Está predeterminado en nuestra personalidad», asegura Toby Fox. Al final de 'Undertale' se nos dan dos opciones: volver a jugar reiniciando la línea temporal, o afrontar las consecuencias de un nuevo viejo mundo moldeado por nuestras huellas. La trampa está en que, decidas lo que decidas, tendrás que vivir con ello. De lo contrario, ¿realmente lo has vivido?

Enhorabuena, has terminado la ruta genocida. Ahora, adelante, da la vuelta y redime tus actos. Inicia un nuevo camino, y será distinto. Pero recuerda, recuerda lo que has hecho y por qué lo has hecho, ya que todo tiene consecuencias a ambos lados de la pantalla. Las paredes del inframundo susurran sobre nuestras decisiones. Incluidas aquellas tomadas en lugares inexistentes. →

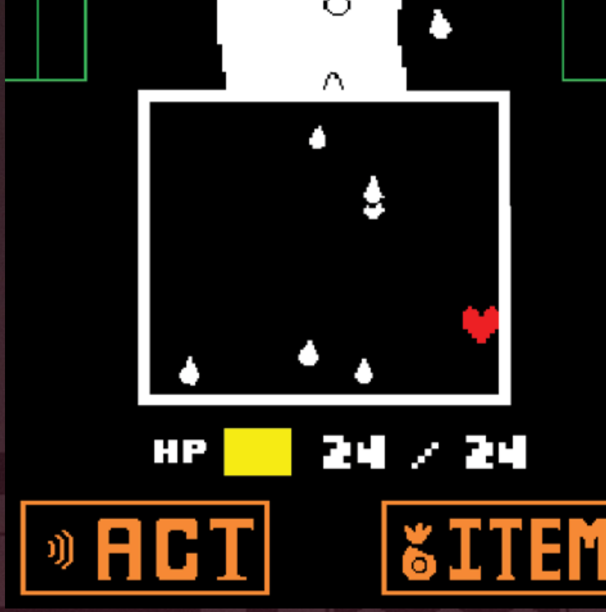




ILUSTRACIÓN: VERÓNICA MARTÍN


EDITORIAL
GAMEREPORT
UN REMANSO
DE CALMA
INSTINTO ASESINO

«Controlar a un personaje implica [...] una transferencia emocional involuntaria que nos vuelve más vulnerables a las chaladuras de genios creadores ávidos [...] de empujarnos por las escaleras de sus locas ocurrencias. La sensación de que no existe un medio de expresión con más potencial narrativo. Que lo usemos bien o no, eso ya es otra historia»

ERES UN MONSTRUO: LA MANIPULACIÓN
EMOCIONAL EN LOS JUEGOS
- FRAN PINTO "PINJED"

La edad de la conciencia

por Jonathan Prat

Concédame la complicidad, querido lector o lectora, y piense por un segundo en el último título que ha jugado. Si me arriesgo y apuesto que, con toda probabilidad, la violencia lo vertebre o al menos esté presente de alguna forma, no creo que falle. Si por casualidad no es el caso, piense en el anterior, y así hasta encontrar uno. Me da que no tardará demasiado. Es normal, este ejercicio lo he hecho yo mismo antes de escribir estas líneas, con predecible resultado. La ficción siempre ha sido el vehículo donde proyectar. Vaciamos nuestros miedos, deseos y peores fantasías porque una vez salgamos de la sala de cine o apaguemos la consola morirán, como ese puñetazo de rabia a la pared del ascensor. Da igual si somos creador o consumidor. Si vamos a EE.UU., lo primero que haremos es ir a una galería de tiro, coger un fusil de asalto y vaciar un cargador. Turistas que allá donde fueren, hacen lo que de normal no pudieren. Somos simios con un poquito más de suerte evolutiva. Ser conscientes de ello es lo que marca la diferencia. Años y años de tradiciones y convenciones son cadenas tan férreas como endebles ante la perspectiva de la historia. La cultura y la educación moldean generación tras generación como un martillo en la pared. Y si el videojuego es cultura, y tiene potencial educativo, es necesario mirar a nuestro alrededor, tomar responsabilidades y convertir el tiempo que nos ha tocado vivir en la edad de la conciencia.

Si le das la vuelta a nuestro nuevo monográfico, encontrarás la columna “Banaliza y olvida” donde os contamos que el 84% de los juegos presentados en el E3 de 2018 articulaban su propuesta en torno a la violencia. El porcentaje total con respecto a los lanzados ese año es probable que sea menor, dado que hay cientos de lanzamientos que no llegan a la feria de Los Ángeles, pero aventuro que no variará demasiado. Es cuestión de mirar las estanterías de las tiendas y *stores* digitales. La perspectiva la pone el cine: 6424 películas en 2018 de 12 183 estrenos presentaban actos violentos. Un 52% del total, contando las películas de géneros que tradicionalmente se basan en dichos actos (acción, *western*, horror, crimen, *thriller*...) y registradas en IMDB como fiables. Aun cogiendo estos datos con las pinzas del *fact check,* siguen siendo números que hablan por sí mismos.

En esta mitad de ‘Un remanso de calma // Instinto asesino’ encontrarás nuestra reivindicación por la toma de conciencia ante una alternativa que es bosque tras los árboles de las superproducciones y macroconferencias. Así, desde GameReport no podíamos sino dedicar nuestro Culto al juego a Yoshiro Kimura y su ‘Chulip’. No será el único nombre propio, pues la sonrisa taciturna de Keita Takahashi ilumina una de nuestras Columnas de tinta, mientras que una entrevista con Greg Lobanov nos regala varios titulares para decorar nuestra crítica de su obra ‘Wandersong’. En este viaje pacifista recorremos los océanos de paz de ‘Abzû’, los juzgados incombustibles de ‘Ace Attorney’ y las miradas humanizadoras de los robots de ‘Shiny’, entre otras muchas paradas. Y es ahí, en esos momentos de necesitada introspección, donde nace nuestro especial “Una historia a tu propio ritmo”, un recorrido por lo que ya es a todas luces un género más por méritos propios: los juegos de narrativa ambiental. Adelante, acompáñenos, ya que dar un paseo por el lado tranquilo del videojuego supone el mayor acto de rebeldía posible. ¿Qué hay más violento que andar en calma rodeado de prisa e ira?

GAMEREPORT

CONTACTO

www.gamereport.es
info@gamereport.es

REDES

@GameReport_ES
/GameReportEs
/GameReport

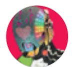
INSTINTO ASESINO //
UN REMANSO DE CALMA.
Depósito legal: M-8420-2019
ISBN: 978-84-947640-8-0

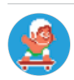
Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid



Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

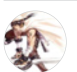
STAFF / REDACTORES

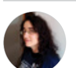

Israel Fernández
@ProggerXXI


Pedro J. Martínez
@LoquoPJ


Alejandro Patiño
*@_Ayate_*

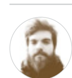

Pablo Saiz de Quevedo
@PabloSQG


Marcos Gabarri
@soquam

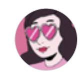

Victoria Belver
@rokuso3


Jonathan Prat
@johnny_devv

COLABORADORES


Hugo M. Gris
@Hugo_M_Gris

LA FIRMA INVITADA


Paula García
@Cecilos

DIRECTOR DE ARTE

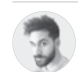
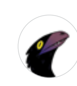
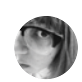
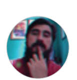

Ezequiel Sona
@Ezekmt, ezek.me

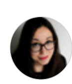
ILUSTRACIÓN PORTADA


Francisco Riolobos
@Franxurio, franciscoriolobos.com

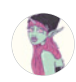
ILUSTRADORES


Míriam Santos
@mirmochi, https://linktr.ee/mirmochi


Jesús Viveros
@J_Viveros, behance.net/JViveros


Laura Casaiz
@LauraCasaiz

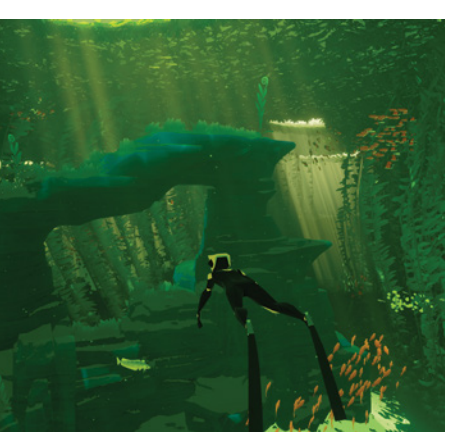

Víctor R. Rodríguez
@necromic, necromic.com

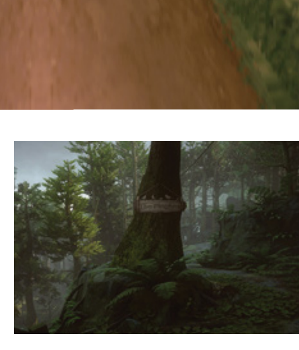

Verónica Martín
@Veronicamgx, @veronicamg_artist

Contenidos













La sonrisa, taciturna, de Keita Takahashi

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: MÍRIAM SANTOS

«Hacer reír a la gente y ser feliz. Eso es, en esencia, todo cuanto necesito».

En la periferia de la gargantuesca industria del videojuego reside un tipo con cuarenta y cuatro años recién cumplidos, natural del Moji-ku —uno de los cinco barrios que componen Kitakyūshū, una ciudad norteña de la japonesa isla de Kyūshū—. Lleva un blog un poco raro, habla con tono pausado, colmando las oraciones con sonrisas que intercalan con miradas profundas. Se hace llamar a sí mismo Mr. Smoked Salmon, uno de tantos atajos para distanciarse de su yo como sujeto. Desde su nueva residencia en San Francisco escribe columnas para Famitsu. Por la noche se queda viendo la lucha profesional hasta que su esposa, Asuka Sakai, le llama para dormir. Supersticioso, ecologista, de trato amable, tiene la casa llena de viejos muebles poco útiles, diseñados por él mismo. ¿El objetivo? Motivar que las personas sonrían y hacerles la vida un poco más divertida. Una máxima incluso para él, claro. Se especializó en escultura en la Musashino Art University, aunque en su infancia quiso ser piloto de vuelo o inventor. En 1999 se unió a Namco como diseñador de arte. Aunque en su tierna infancia tuvo una Famicom, nunca antes había comprado consolas. Ya ni siquiera le atraían. Si a él no le gustaban, tal vez podría erigir un puerto de entrada para personas a las que no les interesaran los videojuegos, pensó. «Ey Keita, deberías pensar en alguna idea para un juego, porque los que ya hay son muy aburridos». Tras un borrador descartado apodado 'Action Drive', un 'Crazy Taxi' con tramas *noire*, comenzó a trabajar en un concepto que, tres años después, acabaría convertido en 'Katamari Damacy', aclamada obra de culto considerada uno de los cien mejores juegos de nuestra joven historia.

Katamari («grupo» en japonés) Damacy (de «Damashii», *alma*) propone lo siguiente: el Rey del Cosmos se ha emborrachado y ha erradicado, accidentalmente, todos los cuerpos celestes del cielo. Insatisfecho y despreciando la estatura de su hijo, de apenas 5 cm de altura, le propone viajar a la Tierra con un katamari, bola mágica la cual permite que cualquier objeto de menor tamaño se adhiera a ella, y recolecte suficiente material para recrear las distintas estrellas y constelaciones. El príncipe acomete su misión mientras siembra el caos, primero absorbiendo pequeños lapiceros, después gatos, árboles, hasta edificios y montañas enteras. Existe una bella trama paralela, pero conviene evitar *spoilers*.

Bajo el espíritu arcade de un *pinball* —como en 'Marble Madness' o 'Super Monkey Ball'—, 'Katamari Damacy' ejerce la destrucción para la reconstrucción. Una perspectiva del Cosmos que podría recordar al plan de higiene demográfica propuesta por Thanos y su Guantelete del Infinito; de no ser →



Captura de 'Katamari Damacy'.

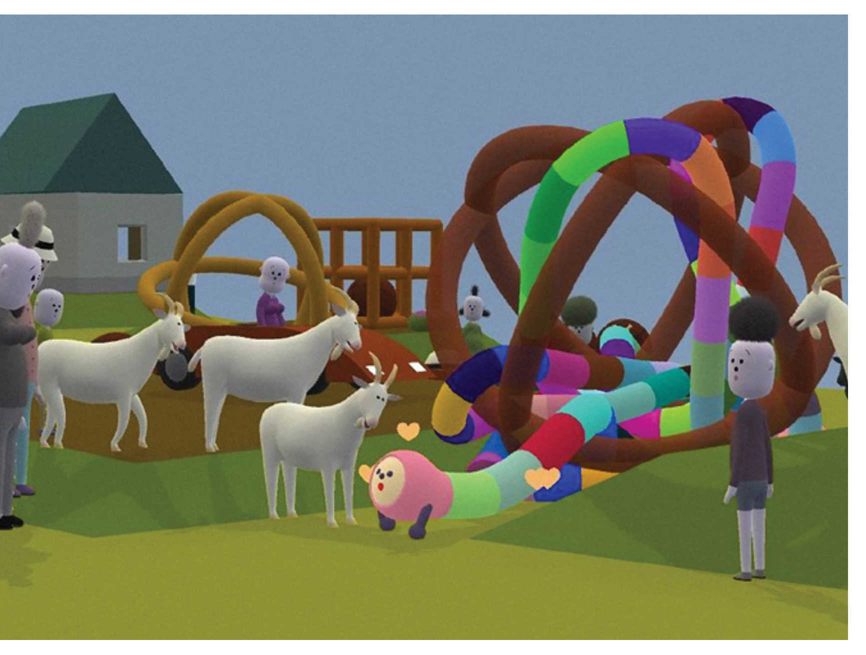
porque toda supervivencia exige, a cierto plazo, reciclaje. En la iteración para PSP 'Me & My Katamari', el Rey decide pasar unas vacaciones de tanta construcción celestial, pero su exuberancia provoca un tsunami en las paradisíacas islas donde planea el retiro temporal; la fórmula, una vez más, pasa por fabricar un nuevo archipiélago a costa de recolectar toda la basura. En 'Beautiful Katamari' el Rey provoca un agujero negro mientras juega al tenis y la Familia Real usa katamaris para cerrarlo. En su inocencia intrínseca, todo es curvo, esférico, desde una gota de agua a la placenta que nos trae al mundo y la tierra que nos despide. Tomando modelos del austriaco Friedensreich Hundertwasser o el catalán Joan Miró, 'Katamari Damacy' y su cadena de secuelas giran y giran y, como los móviles de las cunas, no presentan mayor objetivo que evocar un mesmerizante relax entre oleadas de objetos amontonándose en posturas idiotas, *slapstick* involuntario, sonrisa bobalicona. Diversión sin argucias intelectuales.

Takahashi nunca agradeció esta condición de pieza-de-museo, la connotación artística casi impuesta por unanimidad. «No me gustan los museos ni las galerías. Para mí, el arte es como una cosa muy elegante para ricos». Pese a servir como influencia en 'Rock of Ages', el 'Mountain' de David O'Reilly o el 'Donut County' de Ben Esposito, a Keita le pesa esa taxonomía que separa los juegos normales, los exitosos megalodones de trescientos millones de dólares, de esas mínimas píldoras lúdicas con objetivos más humanos. Keita no celebra la glosa ampulosa, no le gusta leer comentarios ni suele aceptar consejos más allá de los exigibles por ese grupo de relaciones interpersonales que es trabajar en equipo. Los Katamari son resultado de caos controlado, nada de *gaming test* públicos. Keita bebe de ilustradores como Virginia Lee Burton o Zdeněk Miler, de los Playmobil y Lego pataleados entre las esquinas de cualquier cuarto infantil, de las infancias posdickensianas que aún se aferran a sus días donde crecer no impone matar al niño interior, sino convivir, alimentarlo, comprender que no es un apéndice por extirpar sino una reliquia escasa para conservar en cajita de tela, para finalmente consultarla con mirada cómplice a cada tanto.

Irrigando su creatividad con estos y otros lodos pictóricos, su siguiente videojuego, 'Noby Noby Boy' sería aún más, simplista: somos una despreocupada oruga rosa de cuatro patas llamada Boy. Cuanto más nos estiramos, más puntos acumulamos. Puntos que sirven para hacer llegar a GIRL a su destino, el Sol. Fin. Todo diseñado bajo el aroma plastidecor del boceto de servilleta, con texturas y arquitectura que, de no ser por el motor de físicas, podría ejecutarse sin problema en una PlayStation.

Muchos compramos el descargable por sus escasos 3,99 €. Pero nadie sabía qué había que hacer, el objeto final. Simplemente la comunidad empezó a jugar, impelidos por ese sentido de la maravilla que nos lleva a descubrir continentes y explorar los recovecos de la realidad. Estirarnos y estirarnos sin fin, *noby-noby*, mientras GIRL alcanza los distintos planetas del Sistema









Captura de 'Glitch'.

Más arriba: 'Noby Noby Boy' y 'Beautiful Katamari'.

Solar y desbloquea nuevos niveles-escenarios. Apenas cuatro días después del lanzamiento, GIRL tocó la luna y la rodeó, abrazándola. El mensaje central irrumpió en todas las PlayStation 3 conectadas: «Oh, ¡GIRL ha logrado estirarse mucho! ¡Todavía queda un largo camino por recorrer para llegar a Marte!». En abril de 2009 se presentó el modo multijugador *offline*. Cambiaron las estaciones y, paulatinamente, los jugadores abandonaron. La mayoría se rindió tras Júpiter. Otros quedaban para *echar unas horitas*, como oficio eclesiástico, ritual. Para llegar al Sol, GIRL hubo de dar la vuelta completa al sistema, pasando por Mercurio y Venus. Una llamada a los mandos trajo de vuelta a cientos de usuarios. Tras 2489 días de juego se alcanzó el Sol. Keita sintió una gratitud agridulce: tras este *final*, el juego contenía más objetivos, más estrellas que conquistar. A nadie le interesó seguir.

'Noby Noby Boy' estuvo a punto de ser un juguete interactivo en los vestíbulos de algunos museos. Los escasos fondos y unas relaciones públicas ineficientes —«sólo tenían conexiones con personas dentro de la industria del videojuegos», diría— descartaron la idea. «Me parece que los juegos se han convertido en algo para consumir en lugar de jugar. Las personas que se han acostumbrado a esta situación no entienden un juego sin que se explique bien, o incluso no juegan sin algún tipo de configuración específica». ¿Jugar por el simple hecho de jugar? 'Noby Noby Boy' cuenta con un escaso tutorial donde se nos explica que, mediante la simetría de los *sticks* de mando —razón por la cual se publicó en PlayStation 3 y no en Xbox 360, donde fue originalmente programado—, estiramos a Boy, mientras los variopintos personajitos que habitan el mundo, controlados por la IA, suben a nuestro lomo y cabalgan divertidísimos de la vida. ¿Hace falta algo más, en serio? ¿Necesitamos una causa final que empuje todos nuestros →

actos? ¿De verdad somos tan mercenarios, de materia eficiente y estadística bruja? Nada hay en el intelecto que no haya estado antes en la emoción.

El 28 de octubre de 2009, el City Council de Nottingham anunció que Keita Takahashi pasaría un mes en la ciudad rediseñando un área de juego en Woodthorpe Grange. «De la ilusión no pude dormir». Dos años después y muchos metros cúbicos de lluvia encima, Takahashi declaró que el proyecto se había congelado indefinidamente debido a dificultades presupuestarias. Fuera del comunicado oficial quedaron aristas como la desconfianza y seguridad arquitectónica ante un parque infantil como nunca antes había sido concebido. Poco después abandonó Namco, harto de repetir eso que nunca quiso hacer: eternas secuelas de su primer gran éxito.



Meses después fundó Uvula, una pequeña compañía con apetito de incubadora. El verano de 2011 se unió a Tiny Speck, un equipo de Vancouver que buscaba grandes talentos para nuevos proyectos —entre sus filas andaba Stewart Butterfield, cofundador de Flickr—. 'Glitch' fue el resultado, un MMORPG con gráficos 2D para aprovechar recursos y crear comunidades. Algo de gestión, algo de plataformeo y mucho de interacción social. Los servidores cerraron no mucho después, pero el núcleo de sus herramientas acabó transformado en Slack, una de las plataformas de comunicación más populares en entornos laborales.

Junto al colectivo de Wild Rumpus, Keita y su señora presentaron en 2013 'Tenya Wanya Teens', una especie de comedia sobre el paso de la adolescencia a la edad adulta en clave de juego cooperativo. Tras una gira de presentaciones formales, desde la Game Developers Conference a la IndieCade, nadie más volvió a reír el chiste. Junto a Adam Saltsman ('Canabalt'), Keita presentó unos meses más tarde 'Alphabet', una especie de 'OlliOlli' gamberrín con letras que corren y voltean por un escenario blandito, partiendo de un modelado estético que recuerda al 'LocoRoco' de Tsutomu Kouno, diseñador contemporáneo suyo y con similares ambiciones y perspectivas: interactividad amistosa, pensar y moverse de forma rítmica, para cualquier público. Sonreír jugando, sin dramatismos. Tras esto, el silencio. Keita anuncia su retiro sin nobles despedidas. La melancolía de querer transmitir inocencia en un mundo atiborrado de lujuria individualista. Aún es común leer que sus juegos fracasan porque no especifican objetivos, más allá de repetir y repetir. Su conclusión: encogerse de hombros y sonreír. Cuando le interrogaron por su equipo de trabajo presentó un memorándum de toda la electrónica que tenía por casa: aspiradora, radio, frigorífico, monitores, etc. Si eso queremos, eso nos dará. Cuestionando si está satisfecho con el resultado de sus juegos, la respuesta fue un taxativo no, aquejando cuestiones de tiempo, presupuesto, organización o resultados por debajo de lo deseado.

Cuatro años después, un nuevo intento. Mismo estilo, similar reflexión: el Alcalde,



Captura de 'Wattam'.

Página anterior, arriba: captura de 'Alphabet'. Abajo: Keita Takahashi. Fuente: telfair.org

cabizbajo, sentado en la solitaria ladera de una montaña, quisiera tener algo más que hacer que estar sentado sobre una roca. Hasta que, ya fuera de su ensimismamiento, observa que esa roca está viva. Y quiere jugar. Y juega y ríe y comienza a descender por el valle mientras ve crecer las flores. Otras rocas se suman a la celebración de la existencia. En colaboración con talentos como Robin Hunicke ('Luna', productora de 'Journey') y bajo el auspicio de Annapurna Interactive, 'Wattam' aterrizará en algún momento de 2019 tanto en PC como en PlayStation 4. ¿La premisa? Desbloquear y hacer amigos. Amistades con forma de inodoro, de teléfono o pelota de playa. Cien personajes sin un objetivo claro conducidos por el Alcalde, maestro de ceremonias y guía turístico que nos lleva por un mundo para escalar, apilar o hacer explotar.

Seis juegos en quince años. Podría considerarse un ejercicio incompleto, una aportación vaga resultado de talento escaso y oportunidades suficientes. Mientras mi hija menor arranca 'Katamari Damacy Reroll' en su Nintendo Switch, década y media después del original percibo cómo calan en mí algunos de esos *glitches* sinestésicos que el propio Keita saboreaba mientras programaba el original. Siento la cabeza llena de burbujas, el pulso y la avaricia rapaz de completar los objetivos dentro del tiempo marcado. La contradicción de nuestra condición. «We are moved to tears by the size of this things». Cada frase del Rey está colmada de perversas alegorías. 'Katamari Damacy' se cachondea de la cultura del consumidor, de esa tóxica ansiedad que sentimos por las posesiones. Todo es nada, volátil y mutante. Observamos cómo las estrellas mueren y «se astillan en perfecta belleza», según dicta el prólogo.

Leyendo entrevistas para preparar este texto encuentro que, en su último año de escuela, Takahashi construyó una maceta con forma de cabra que drena el agua por las tetas. La presentó en clase en un *show and tell* y los estudiantes se partieron. A Keita le hizo sentir bien. Que las personas sonrían es más importante que la utilidad misma de una maceta, se dijo. Si todo nuestro corpus creativo es estrictamente funcional, ¿dónde hemos dejado la naturaleza emocional, al menos, esa parte más benigna, fuera de planificaciones marciales? ¿Melancolía y desilusión ante cada meta no satisfecha? Una perspectiva que al hedonista Rey del Cosmos no le haría ninguna gracia.

Cantando bajo la lluvia

Wandersong

por Jonathan Prat





Abril de 1952. Una sala de cine cualquiera. Lina Lamont, en el portal de su casa, se despide de Don Lockwood. «Buenas noches, querido. Y cuida tu garganta, ahora eres una estrella de la música y hoy el tiempo en California está aún peor», y le arregla el cuello del abrigo. «¿De verdad? Desde donde estoy tan sólo veo al sol inundando el lugar con su brillo», mirándola directamente a los ojos. Ella viste de adecuado amarillo en una escena desaturada. Sonríe. Él, de abrigo y sombrero gris, remata con un beso. Con paso desgarbado, grácil, alegre y despreocupado, Gene Kelly recorre una calle de Los Ángeles feliz tras dejar a su amada en casa, sin importarle la lluvia torrencial. De hecho, qué narices, decide cerrar su paraguas y ponerse a cantar y a bailar. Chapotea y retoza en los charcos y todo es perfecto hasta que, al final de la secuencia y al igual que en la vida, mucha policía y poca diversión, un picoleto pone fin a la escena. Termina su idilio con el espejismo de una vida mejor, pero que le quiten lo bailado. Y cantado. →

■ Acto I

En los años treinta, cuarenta y cincuenta el musical vivía su época dorada en el cine. Era el favorito del público junto con el cine negro. 'El mago de Oz', 'Cantando bajo la lluvia' y demás clásicos enamoraban en las salas lo que en Broadway ya palpitaba desde aquellos *felices años veinte*. Como la moda, la cultura sigue un movimiento pendular, con sus altibajos, así que si te asomas a la cartelera de tu cine más cercano comprobarás que nos encontramos en uno de sus bajos: ya pocos resuelven sus diferencias bailando. El *boom* de 'La La Land' o la enésima versión de 'Ha nacido una estrella' han supuesto excepciones en taquilla, pero no trajeron consigo una desfibrilación que revitalizara el pulso del género. Sin embargo, y os prometo que en breve hablo de videojuegos, Damien Chazelle hizo en 2016 algo muy interesante: redibujó los códigos del musical adaptándolo a los nuevos tiempos y trayendo de nuevo el jazz —no denostado, pero sí en desuso en la gran pantalla— como hilo conductor para reinterpretar la estructura clásica de la cinta musical en claves más contemporáneas. Una actualización de un género de normal más asociado a las cintas de animación, historias de época o a la parafernalia más extravagante, construyendo una comedia romántica cliché con toques de realismo mágico, apuestos actores y el viaje del artista a través de las fricciones entre la ambición y el amor como telón de fondo.



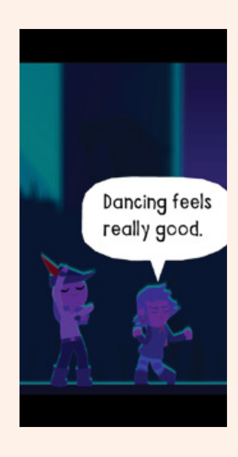
Sin embargo, en el terreno de lo interactivo, el musical no se ha prodigado prácticamente nada. Tenemos juegos *de música* que hacen uso de habilidad y periféricos para hacernos sentir cantantes, bailarines, guitarristas, baterías o incluso *deejays*, pero muy pocos *musicales* entendidos como una obra que intercala canciones interpretadas por los personajes como herramienta narrativa. Algo como ese hipotético 'Final Fantasy XV' protagonizado por unos chavales que cantarían y bailarían sus conversaciones y hazañas a lo largo de un trasunto de *road trip* soñado por Hajime Tabata, y que podría haber sido el primer videojuego de género musical, pero que quedaría abandonado para siempre en el mundo de las ideas.



■ Acto II

Es por todo esto que 'Wandersong' ya supone, de primeras, un soplo de aire fresco: su condición de juego musical no se reduce a que su mecánica principal sea cantar a través de una interfaz radial con diversas notas y colores, sino que nuestro personaje se comunica casi exclusivamente cantando (y bailando). No hay números musicales *per se*, pero solucionaremos una gran variedad de problemas únicamente con el poder de nuestra voz, haciendo que a nuestro alrededor los habitantes de ese mundo de fantasía disfruten de nuestras melodías o nos increpen por andar todo el día con la matraca. Incluso podremos responder cuando nos interpelen entonando cada palabra de nuestra respuesta, o guiar un barco pirata decidiendo su rumbo con el poder de nuestra voz.

Pero empecemos por el principio: se levanta el telón, y aparece un bardo que habita un mundo de fantasía de nombre indeterminado al que le queda poco tiempo de vida. El universo está colapsando en un devenir fatídico pero cíclico que ha de ser aceptado como inevitable. Es ley de vida. El mundo nace, crece y, llegado el momento, muere para dar paso a otro nuevo y mejor. La aventura comienza cuando nuestro pizpireto protagonista, de carácter afable y eternamente feliz, despierta de un sueño extraño. En él, se enfrenta a una criatura

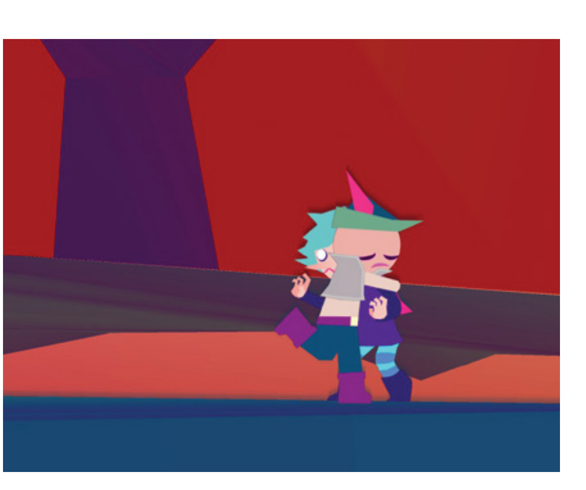




blandiendo una espada más grande que él de forma torpe e inútil: sus destalentados mandobles hacen que el arma se rompa en pedazos y quede solo ante el peligro. En un último alarde de valentía, decide recurrir a lo que mejor sabe hacer: cantar. Y es así como, tras un destello, despierta en su cama, dando comienzo a su aventura con la misión que la diosa Freya le ha encomendado en sueños: aprender la Earthsong, la única canción capaz de evitar el cataclismo. Un comienzo como otro cualquiera, y es que el cliché es algo importante para Greg Lobanov, autor principal de la obra, ya que lo usará recurrentemente para subvertirlo en pos de un mensaje: que el videojuego no necesita héroes, sino personas. O dicho de otra manera: todos somos héroes de alguna manera.

■ Acto III

Ya en los primeros compases del juego podemos ver cómo Lobanov toma, de primeras, dos decisiones fundamentales. La primera es dar el papel de héroe a un bardo, figura sistemáticamente vilipendiada por los jugadores de rol y videojuegos dada su comicidad y nulidad para la batalla física, distando muchísimo de los poderosos magos y fornidos guerreros que suelen protagonizar este tipo de cuentos de fantasías de →



Interludio: el lugar de los juegos no violentos

«En especial tras hacer 'Wandersong', siento que hay un montón por explorar en el campo de los juegos no violentos. Está claro que hay un *statu quo* de juegos huecos y violentos que no articulan ningún mensaje positivo para los jugadores. Todavía pienso que esos juegos pueden ser divertidos, pero personalmente estoy interesado en ver qué más posibilidades hay. Mucho de lo que hicimos en 'Wandersong' no es excepcional en el campo de los juegos artísticos o experimentales, pero intenté mezclar esas ideas con diseño de juego más convencional para hacer algo nuevo. Creo que 'Wandersong' es un gran ejemplo de cómo un juego puede ser divertido, dinámico y adictivo sin ser difícil o violento. Espero seguir explorando esto en futuros juegos». Greg Lobanov



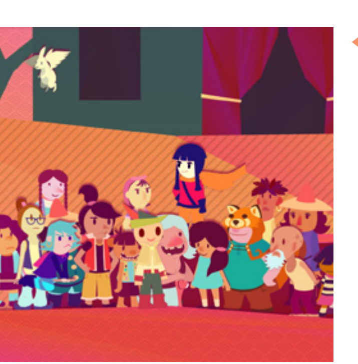
poder. Y segundo, en un apartado artístico devorado por una paleta histriónica de colores saturados y personajes *trambólicos*, encontramos que nuestro avatar queda definido visualmente por un *emoji*. Su cara es, literalmente, el emoticono más simple de todos. Círculo redondo amarillo, dos elipses marrones por ojos, y una línea como sonrisa. Sombrero de pico verde y capa. El iconito de la sonrisa vestido de tuno del medievo. </:). Fin. Y así de sencillo, el personaje pasa a ser de dominio universal y absolutamente todo jugador puede sentirse identificado con él, puesto que las caritas amarillas han pasado a ser nuestra forma de comunicación cotidiana más básica. Esto, junto con que a lo largo de la historia se nos interpelará con el nombre que hayamos elegido al principio de la aventura o con un simple «Bardo», conformarán un espacio diáfano, esperando que proyectemos sobre él nuestra personalidad.

Si ‘Wandersong’ es un juego amable no es tanto por su aspecto de teatrillo de recortables o su temática, ya que esto último ni siquiera es cierto una vez ahondas en las problemáticas de los personajes y sus arcos dramáticos. Se trata más bien de que nos encontramos ante un juego que prescinde completamente de tener una curva de dificultad, basando su progresión en la sorpresa y en la variedad y no tanto en la habilidad. Aplicaremos nuestra capacidad para la canción de diversas maneras, y esto tendrá efecto de forma distinta en cada nivel (mundo) que visitemos. Así, el juego acaba siendo un ejercicio de ingenio contra técnica, donde tendremos que averiguar cómo afecta nuestra voz al entorno y usarlo en nuestro favor, casi nunca repitiendo el mismo truco dos veces pero la

> «LAS HISTORIAS QUE HABLAN DE FORMA SINCERA SOBRE LA GENTE SIEMPRE TENDRÁN SITIO EN EL MUNDO»







Interludio: subvirtiendo el algoritmo establecido

«Bueno, lo primero de todo, personalmente no me gustan los logros demasiado y creo que no valen nada en casi todos los juegos. Concretamente en el caso de juegos como 'Wandersong', convertirían todos nuestros secretos e historias cuidadosamente escondidos en una lista a cosas por hacer para jugadores completistas. Preferiría que la gente simplemente se perdiera cosas si no sentían esa motivación interior para buscarlas. Pero los logros son algo obligatorio en algunas plataformas, así que le di vueltas durante mucho tiempo para encontrar la manera de implementarlos de tal forma que encajaran con el resto del juego. Una vez tuve la idea, parecía obvio en retrospectiva: tiene mucho más sentido que sea Audrey quien gane los logros y no el Bardo. Es su historia, no la tuya.»
Greg Lobanov

segunda más grande y más difícil. Nuestro viaje nos llevará por los distintos rincones de su fantástico mundo, y encontraremos que nuestra voz puede controlar plantas para elevarnos y desplazarnos, o cristales que cambian la gravedad y el magnetismo dependiendo de la tonadilla que entonemos. Una vez aprendidas las canciones correspondientes y superados dichos obstáculos, se nos presentarán otros nuevos que compartirán la mecánica básica de canto mediante la interfaz radial de sonido y color, pero poco más. Esto lo podremos acompañar de diversos pasos de baile que aprenderemos si buscamos a un escurridizo y misterioso personaje enmascarado que, a modo de gratificante coleccionable, nos otorgará un repertorio de movimientos con los que poder acompañar nuestros recitales tras una estimulante conversación sobre todo y nada. Porque la música está para sentirla y vivirla. Porque la música nos hace libres.

■ Acto IV

«Creo que historias que hablan de forma sincera sobre los problemas y experiencias que vive la gente siempre tendrán un sitio en el mundo, da igual el medio», me contestaba Greg Lobanov por *e-mail*, en una conversación de la cual tenéis un par de extractos en los insertos de estas páginas. La pregunta que le hice orbitaba en torno a si en el escenario del videojuego había espacio y luz suficiente para varios de los temas que trata su juego: buscar nuestro propio sitio en el mundo, intentar ser importante para alguien, la necesidad de sentirnos héroes de nuestra propia historia, revisar la masculinidad tóxica, replantearnos la caladura de la violencia como núcleo fundamental del medio… y cómo todo ello resuena en nuestro mundo, en nosotros, *millennials*, *xennials* y demás. Juegos generacionales como 'Night in the Woods' o 'Wandersong', que conectan con nosotros más allá del nivel lúdico, que nos hablan de tú a tú. Que cambian la fantasía de poder por la cotidianeidad existencial. Nunca fueron excluyentes, pero en todo caso lo segundo casi siempre fue algo accesorio a una serie de reglas básicas arraigadas en la acción, el combate y el progreso. Este cambio de paradigma es claro: el Bardo no pelea, no tiene armas. Por no tener, no tiene ni dinero. Tan sólo su voz, y su actitud. ¿Y qué nos queda a nosotros en el mundo que vivimos, sino exactamente eso?

Esta condición de secundarios a la que nos relega la obra nos lleva inevitablemente a comentar el comienzo del cuarto acto del juego que es, y en este párrafo *hic sunt spoilers*, una *delicatessen*. Pasada introducción y desarrollo que nos sumergen en una historia que nos hará visitar distintos y coloridos mundos, se nos arrebata el control del personaje principal para ponernos en la piel de Audrey Redheart, la heroína de la →

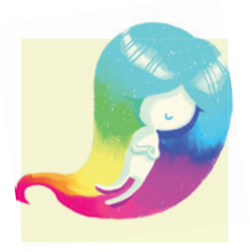


historia. No, el apellido no es casual. Ella es la destinada a salvar el mundo. Portadora de la espada, ducha y sagaz. Querida por todos, merecedora de alabanzas allá donde va, y archienemiga de un Bardo hasta el gorro de que ella trunque su plan pacifista resolviendo más rápido y por la vía fácil los entuertos, llevándose todo el mérito y atención. Tras tres actos de reposado cante y danza, el control cambia: ahora podemos esquivar, saltar más alto, y encadenar golpes. El esquema clásico del *platformer 2D*. Los enemigos no dejan de salir, y no dejan de morir. Y entonces, magia. Uno tras otro, una serie de logros que pueden llegar a ser decenas en los pocos minutos que dura el nivel invaden la parte inferior de la pantalla. ¡Combo x5! ¡Combo x10! ¡Diez esquivas! ¡Veinte esquivas! Somos los mejores. A lo largo de los tres primeros actos, y después de este interludio, nada. No veremos ningún trofeo. El mensaje es claro: la gloria es para el héroe. Porque no hay otra forma. Siempre ha sido así, ¿y siempre lo será? Más tarde recuperaremos el control del Bardo, y este *tour de force* a la hora de aprovechar la obligada implementación de un sistema de recompensas externo en favor de un mejor posicionamiento en las tiendas digitales seguirá funcionando como un reloj. Obtendremos alguno más, pero nunca será nuestro, pues nos llegarán los logros de la *verdadera* protagonista de la historia, narrando los éxitos cosechados en su viaje paralelo al nuestro, mientras intentamos salvar el mundo a nuestra manera.



«‘WANDERSONG’ ES CAPAZ DE SUMARSE A UNA CORRIENTE TRANSGRESORA EN SU PACIFISMO, EN EL SENO DE UN MEDIO NECESITADO DE HUMANIDAD»

■ Acto V



Mayo de 2017. Un monitor de una casa cualquiera. Un foco recorta una silueta conocida en la oscuridad de un decorado de ciudad de cartón piedra, y bajo un sombrero gris comienza a girar un paraguas con elegancia clásica. Desgarbado, grácil, alegre y despreocupado, el actor hace *playback* y baila los primeros compases de ‘Singin’ in the Rain’. Danzando de un lado a otro, se acerca a una farola de *atrezzo* y la rodea como en aquella mítica escena mientras una fina lluvia cae en plató. Tras

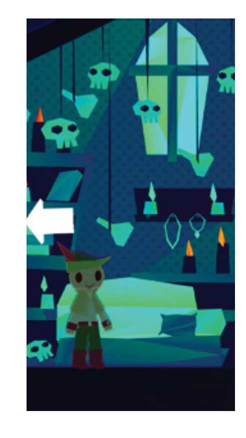


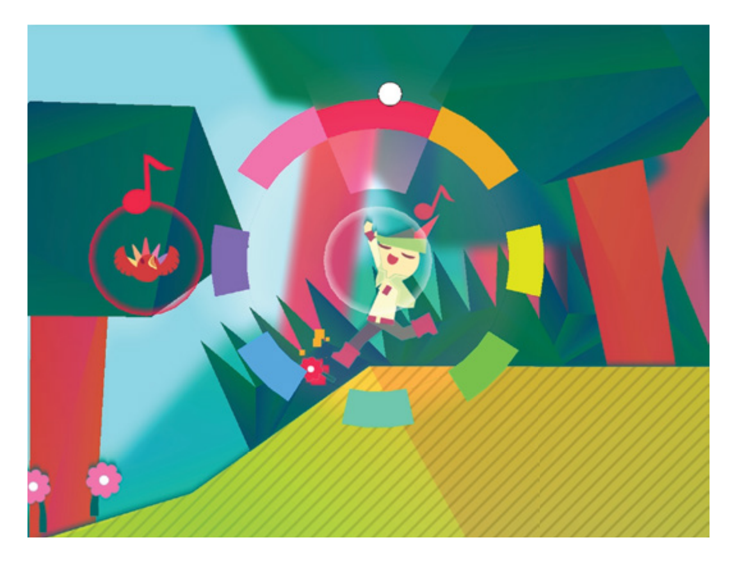
unos últimos pasos y un toque de fedora, corre a refugiarse tras un biombo formado por paraguas. Un grupo de bailarines entra en escena, el decorado asciende al cielo, y los focos explotan en un espectáculo pirotécnico que acompaña a las primeras notas del famosísimo 'Umbrella' de Rihanna. En ese momento, el caparazón de paraguas se abre revelando a un Tom Holland maquillado, depilado y ataviado con peluca, corsé y *shorts* de plástico negro a imagen y semejanza de la cantante de Barbados en su icónico videoclip, regalándole al mundo un espectáculo de baile, sensualidad y saber hacer tan sensacional como impactante. Uno de los actores jóvenes más famosos del mundo, vestido de mujer, bailando una coreografía sensual asociada típicamente al género femenino y vestido como una sugerente reina del pop, en *prime time* televisivo, rindiendo homenaje a lo clásico y lo moderno en los tan sólo dos minutos y diez segundos que dura la actuación. Y sin necesidad de recurrir al *blackface*.

Sin tanto ruido ni reventando las métricas en *social media*, claro, pero no puedo evitar pensar que 'Wandersong' es, a su manera, ese Tom Holland vestido de reina del pop y canalizando lo pasado de Gene Kelly y lo actual de Rihanna para alcanzar a un público que conformará la sociedad del mañana. Quizá carente de consecuencia directa en ambos casos, pero sí necesario como la continuación de un trabajo de reinvención: la de los códigos establecidos más arraigados y arcaicos bajo un nuevo prisma de necesidad de evolución. En el caso que nos ocupa, un medio de masas estancado en la violencia, las superproducciones y el *show business* cuya sombra cobija una escena independiente cada vez menos *underground* sedienta de tirar abajo convenciones y experimentar en pos de un medio más sano e interesante. Un medio sin barreras ni segregacionismo. Alejarnos del ruido. No se trata de un puñetazo en la mesa, sino más bien de una petición formal y educada de revisionismo ante un panorama cuya deriva depende, en parte, de nosotros mismos. La idea de que un juego pueda albergar mecánicas de plataformas o combate sin necesidad de acción sangrienta, grandilocuentes *set pieces* o armas de fuego resulta extraña, pero no inviable.

■ Epílogo

El cuento del Bardo, Miriam y Audrey es el de todos. El cantarín de eterno optimismo bajo el que disimula el miedo a una vida irrelevante que nadie recordará, la bruja novata cuyo perpetuo estado de enfado esconde la inseguridad y la frustración de no pertenecer a ningún sitio por no ser suficientemente buena y la habilidosa heroína obsesionada con el qué dirán tocan todas las fibras importantes de nuestra generación. Vacío existencial. Legado familiar. Presión social. La obra de Greg Lobanov, Gordon McGladdery y Em Halberstadt es capaz de sumarse a una corriente transgresora en su pacifismo en el seno de un medio necesitado de humanidad. 'Wandersong' se convierte así en uno de los títulos más subversivos mediante el subterfugio más inteligente: intentar cambiar el *statu quo* desde dentro, graduándose *cum laude* en esa nueva escuela de desarrollo independiente donde la sangre no es la única forma de hacer que la letra entre.

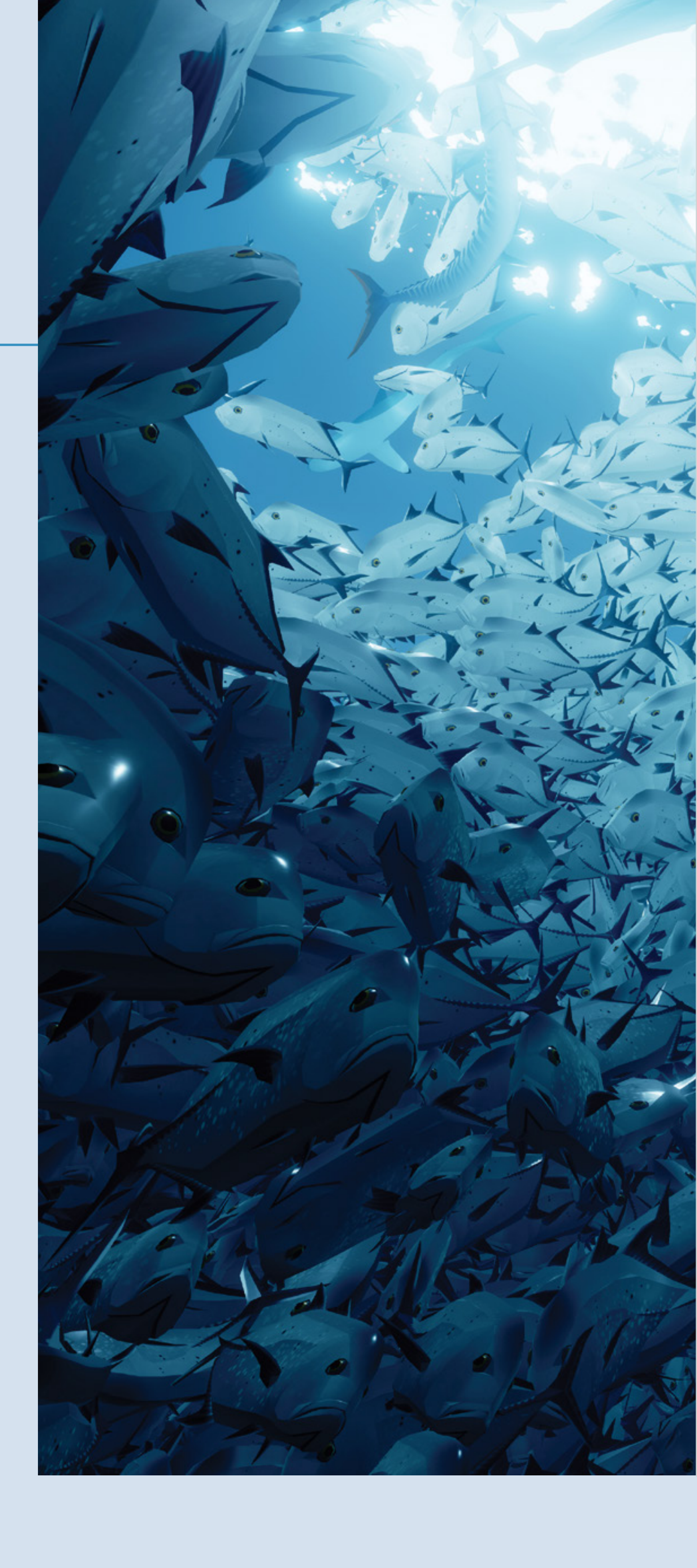




La profundidad de juego

Abzû

por Hugo M. Gris



Jugar es un acto de apropiación. La actitud lúdica, esa que es capaz de resignificar un lugar a través de un acto performativo que devuelve una explicación cualquiera del mundo, crea una interpretación de la realidad mediante una rotura con su discurrir habitual, de la que emerge una dinámica creativa. Jugar, dice Sicart en su 'Play Matters', «nos da el mundo, y a través del juego hacemos nuestro el mundo». El juego, y no los juegos, es lo verdaderamente trascendente: el primero es una expresión personal, una proyección de lo que somos hacia afuera para que el rebote nos cuente cosas sobre el lugar que ocupamos en el entorno; los segundos son sólo un catalizador de este acto, un marco en el que insertarnos y del que apropiarnos para interpretar un papel. Jugar es ser en el mundo, y crea un mundo en el que ser.

Hay algo en la manera en que comienza 'Abzû' que está en sintonía con todo esto. Esa manera en que la cámara llega al mundo, llena de aire y nubes, para luego hundirse en el mar, y cómo de camino hacia el fondo, con el azul claro del cielo →

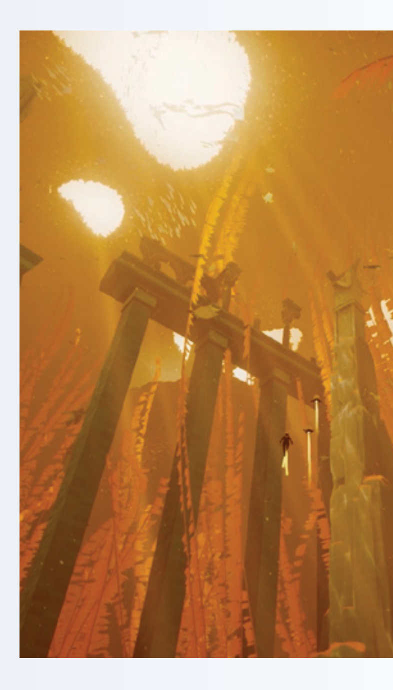


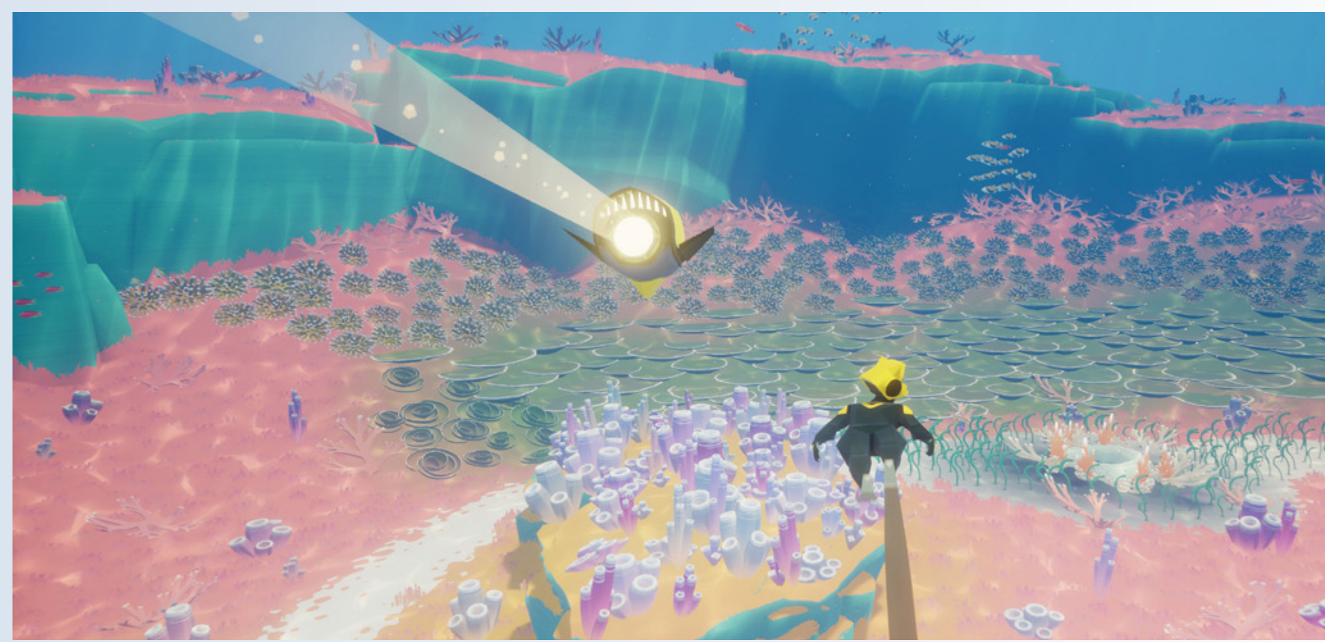
oscureciéndose metro a metro, presenta su universo. En caída libre hacia el abismo, la mirada atraviesa el giro de los bancos de peces, el baile de los delfines cantando, las corrientes superpuestas, las medusas que le dan a todo un aire de sopa primordial y ese negro que al final se llena de puntitos brillantes que parecen estrellas. Como si a fuerza de bajar tanto hubiésemos llegado al otro lado, arriba, a una cara interna del espacio exterior.

Luego llega el buzo; llegamos *nosotros*, de vuelta a la superficie del océano, con el sol a la espalda y a punto de hacer una segunda incursión, más lenta y pausada, pero ya avisados de lo que nos espera. 'Abzû' va con su mundo por delante y dibuja un territorio de juego que es manifiestamente independiente, con su propia voz y ontología, y nuestra mirada llega como elemento que le da un sentido, pero siempre a cierta distancia. No es que en esto sea una obra singular; si volvemos sobre lo de Sicart, todos los juegos tienen algo de esto, pero en esa separación explícita y diseñada que se expone como introducción a 'Abzû', hay casi un punto de entrada perfecto a lo de bajar del podio a los videojuegos para subir lo de jugar como actitud.

Entre ese escenario lleno de movimiento y criaturas y nuestra presencia activadora de su discurso hay muchos puntos de contacto, muchas incursiones desde un lado al otro de la raya que los separa. A veces nos la saltamos para tocar con las manos su superficie, para activar un mecanismo o para abrir caminos cerrados; otras, es lo que hay más allá de la línea lo que se nos acerca y nos toca, como si tuviese tanta curiosidad por nosotros como es capaz de provocar.

El vínculo fundamental entre ambas partes es el movimiento. El territorio en continua circulación de 'Abzû', todas esas criaturas que nadan, bailan, se esconden, se rehúyen, se juntan y se comen las unas a las otras, conforma el texto central de







«EN ESTA CONSTRUCCIÓN DE INDEPENDENCIA AMBIENTAL, DE EXISTENCIA AL-MARGEN-DE, ‘ABZÛ’ PUEDE ENTENDERSE COMO UNA DINÁMICA DE NO-VIOLENCIA»

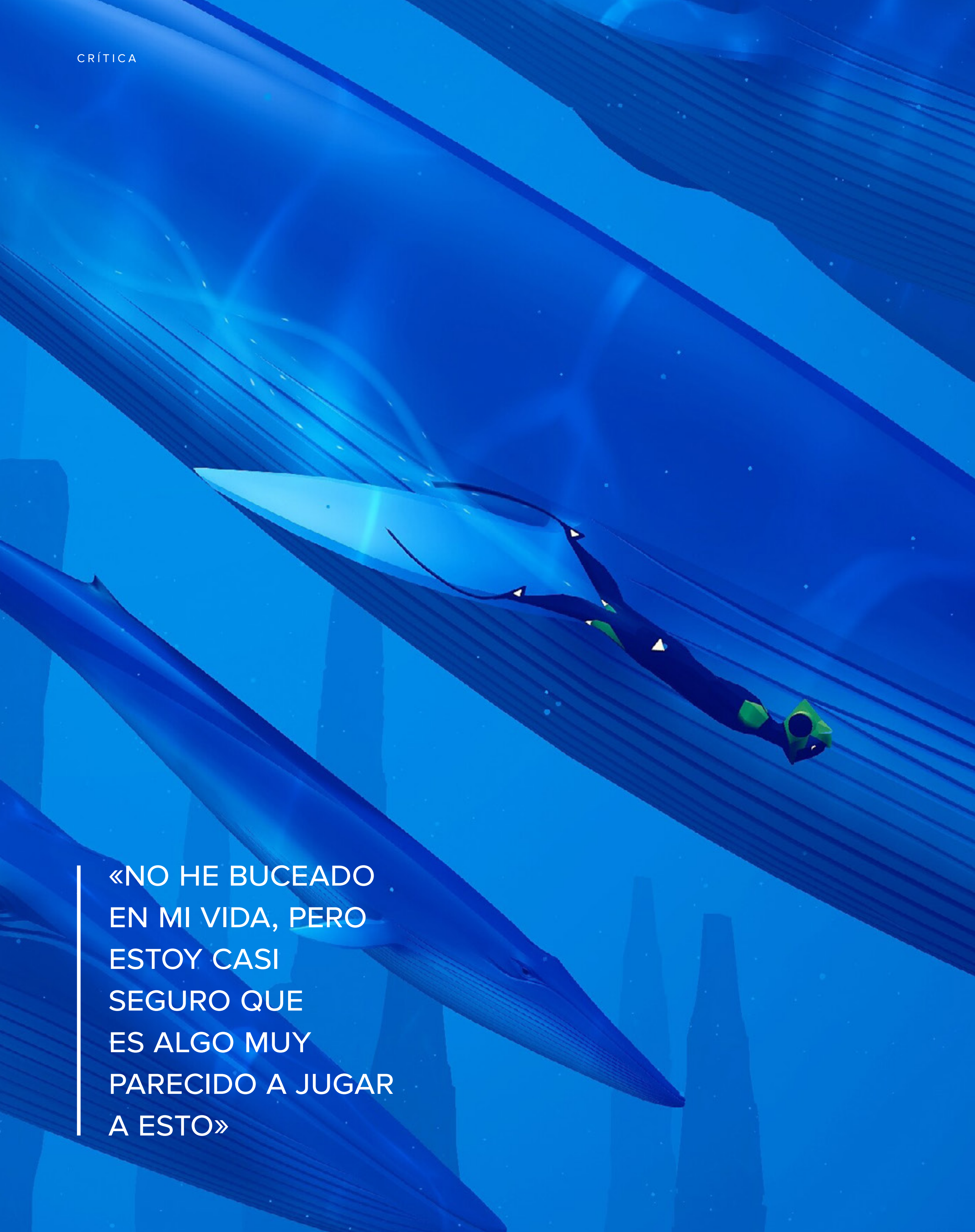




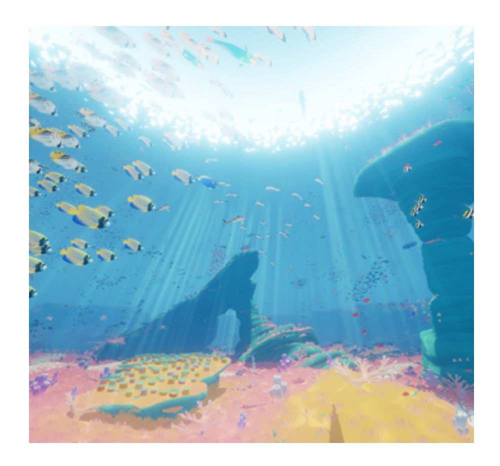
la obra. Nadando con el buzo lo leemos e interpretamos: nos unimos al flujo o nadamos contracorriente, exploramos rincones y vemos cómo cada uno de ellos reacciona a nuestra intromisión, a veces abriéndose a ella, como cuando un grupo de peces nos sigue y comparte trayectoria, otras como si nuestra mera presencia fuera algo temible, como si ciertos estratos no terminaran de fiarse de nosotros. Hay vegetación que se encoge, conchas que se cierran y criaturas diminutas que corren en dirección contraria a poco que nos acercamos. Pero también hay momentos en que, si nos paramos, la corriente es la que se desvía y nos revuelve.

En esos instantes —que hay que ganarse con paciencia; no basta parar, hay que esperar a que los peces confíen y se acerquen— todo se invierte y, en vez de ser nosotros los que buceamos y leemos, es el mundo el que abre un hueco y nos absorbe, nos acopla a su estructura y deja de ser ajeno, aunque no supere el merodeo curioso. Y ahí aparece una sensación constante de coexistencia, de que jugador y mundo de juego son más compañeros que elementos prediseñados, y que juntos crean una estética de diálogo entre dos partes que sienten el impulso de averiguar qué es lo que tienen enfrente y cómo funciona todo, pero que al mismo tiempo se respetan y se mantienen separadas.

En esta construcción de independencia ambiental, de existencia al-margen-de, ‘Abzû’ puede entenderse como una dinámica de no-violencia. No sé si es la pretensión específica de la obra, pero en la forma en que intenta controlar la intrusión del jugador de manera reactiva, en cómo su espacio cuenta cosas al aire —al agua— →



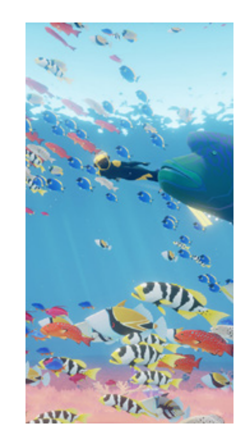
«NO HE BUCEADO EN MI VIDA, PERO ESTOY CASI SEGURO QUE ES ALGO MUY PARECIDO A JUGAR A ESTO»



sin buscar un interlocutor concreto, simplemente expresando, hay otra forma de entender qué puede ser un videojuego. Una apoyada en algunas de sus decisiones y posibilidades, pero también contradicha por otras tantas.

'Abzû' tiene una cierta intención de hacerse sentir real, algo que consigue tanto desde lo visual —su dibujo está muy estilizado, pero desde el conjunto estético evoca un realismo evidente— como mediante la introducción de una catalogación de las especies que nos salen al paso. Para ello teje una cadena trófica, pero no de manera ceremonial, sino integrada en ese movimiento perpetuo que mencionaba antes: en medio de ese toma y daca entre nosotros y la obra hay peces grandes y chicos, bestias que infunden temor y animalitos indefensos. Todo está muy jerarquizado, pero lo está en relación a una realidad palpable. Algo que está ahí fuera, en el mar y en la Wikipedia.

Y a esta realidad evocada es muy fácil entregarse. No he buceado en mi vida, pero estoy casi seguro que es algo muy parecido a jugar a esto. Y, sin embargo, 'Abzû' arrastra una cierta necesidad de contar una historia, una narración lineal y guiada que casi se siente como un manierismo que en su resignificación no consiguió quitarse. Algo que choca de frente con la implementación de momentos como los de meditación, en los que podemos difuminar todavía más nuestra presencia para que sólo quede lo otro para observarlo muy de cerca sin que sienta que nos acercamos demasiado.

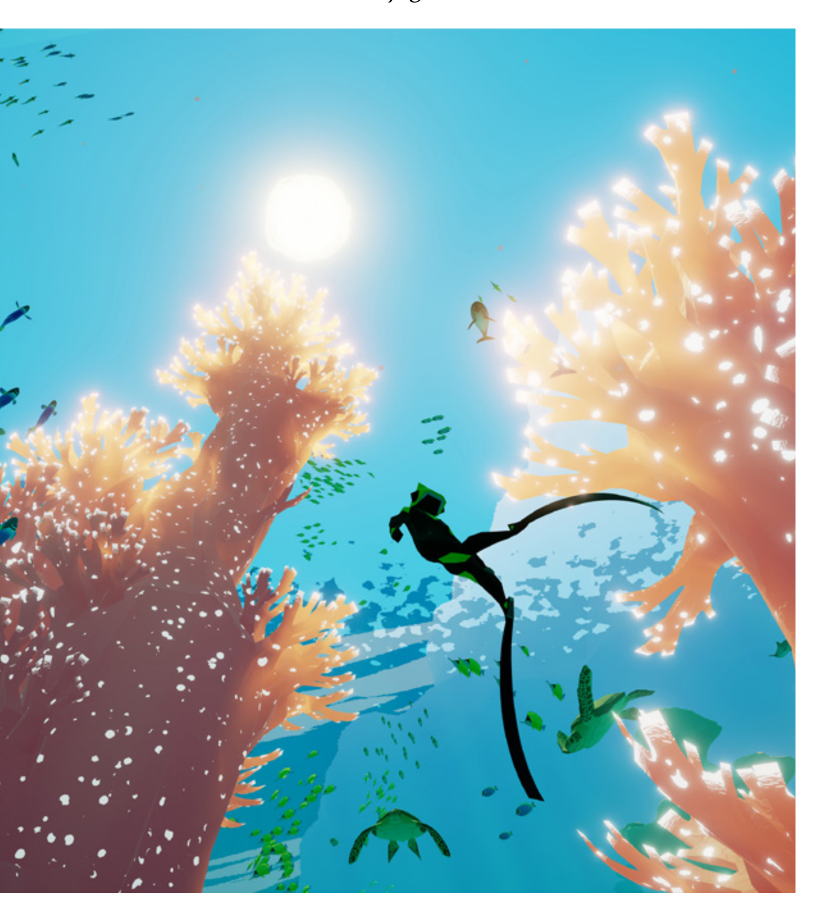


Esto podemos hacerlo, también, poniendo el cuerpo, agarrándonos a muchos de los habitantes del fondo marino para nadar junto a ellos. Pero aquí 'Abzû' cae en una cierta indecisión, pues si nos enganchamos a algunos de los animales podemos controlar su movimiento y su velocidad, algo que por momentos me parece muy intrusivo, como si no sólo cruzara la línea que nos separa, sino que me infiltrara demasiado lejos en el otro lado. Aunque también soy capaz de ver aquí una multicorporalidad, una capa más de lo performativo en que dejo de ser sólo el buzo durante un instante para ser un delfín, una mantarraya, un plesiosaurio. Para →



mí fue así, pero yo me enteré de que podía controlarlos mientras veía a otra persona jugar, otra conducta, otra manera de insertarse. Una que yo nunca exploré, pero supongo que eso ya es cosa mía.

De manera inversa, también hay secciones en que 'Abzû' invade nuestro lado de manera muy controladora, porque, al empeñarse en contar una historia concreta, necesita asegurarse el asiento del piloto y conducir nuestro movimiento. Lo que por otro lado consigue con el juego de escalas, con la coexistencia, con las distancias de cámaras y la encadenación de espacios inmensos y cuevas estrechas, se contradice por momentos con estos momentos en que, bajo la excusa de corrientes y muros invisibles constriñe la posibilidad de apropiación en favor de ser él el que se apropia del jugador.



Algo que se intensifica por la excesiva presencia de una banda sonora que, más allá de la calidad implícita que pueda reconocérsele, es muchas veces una especie de voz superpuesta que penetra en la interpretación y lectura personal. Como leer un poema al mismo tiempo que alguien lo recita, la música de 'Abzû' enfatiza e interpreta nuestro paso por el juego. No se siente como un acompañamiento, sino como un narrador, algo que se interpone y mancha el acto de interpretación y que, por tanto, no encaja bien en ese pacto de distancia que era la premisa de todo esto.

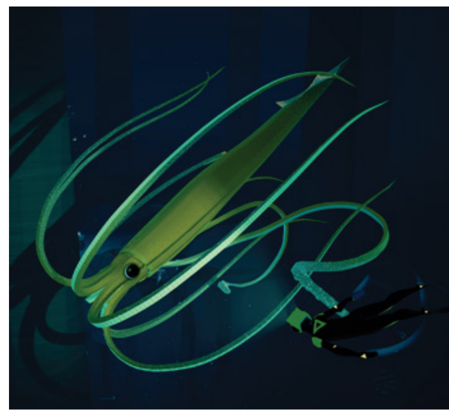
Un pacto que, aun con todo, está presente por toda la obra, y con el que ésta juega muchas veces, como ese primer encuentro con el tiburón —cuyas apariciones estructuran la narración—, unos segundos de repentina tensión que siembran el miedo y la incertidumbre. Como si intentara que no nos olvidáramos de que esto es el fondo del mar, un lugar lleno de complejidad y peligros, aunque el aviso se vuelva, a veces, artificioso, cuando la tensión de la posibilidad se rompe por una mina que explota, pero no mata. Porque ahí, fugazmente, 'Abzû' se pone demasiado videojuego.

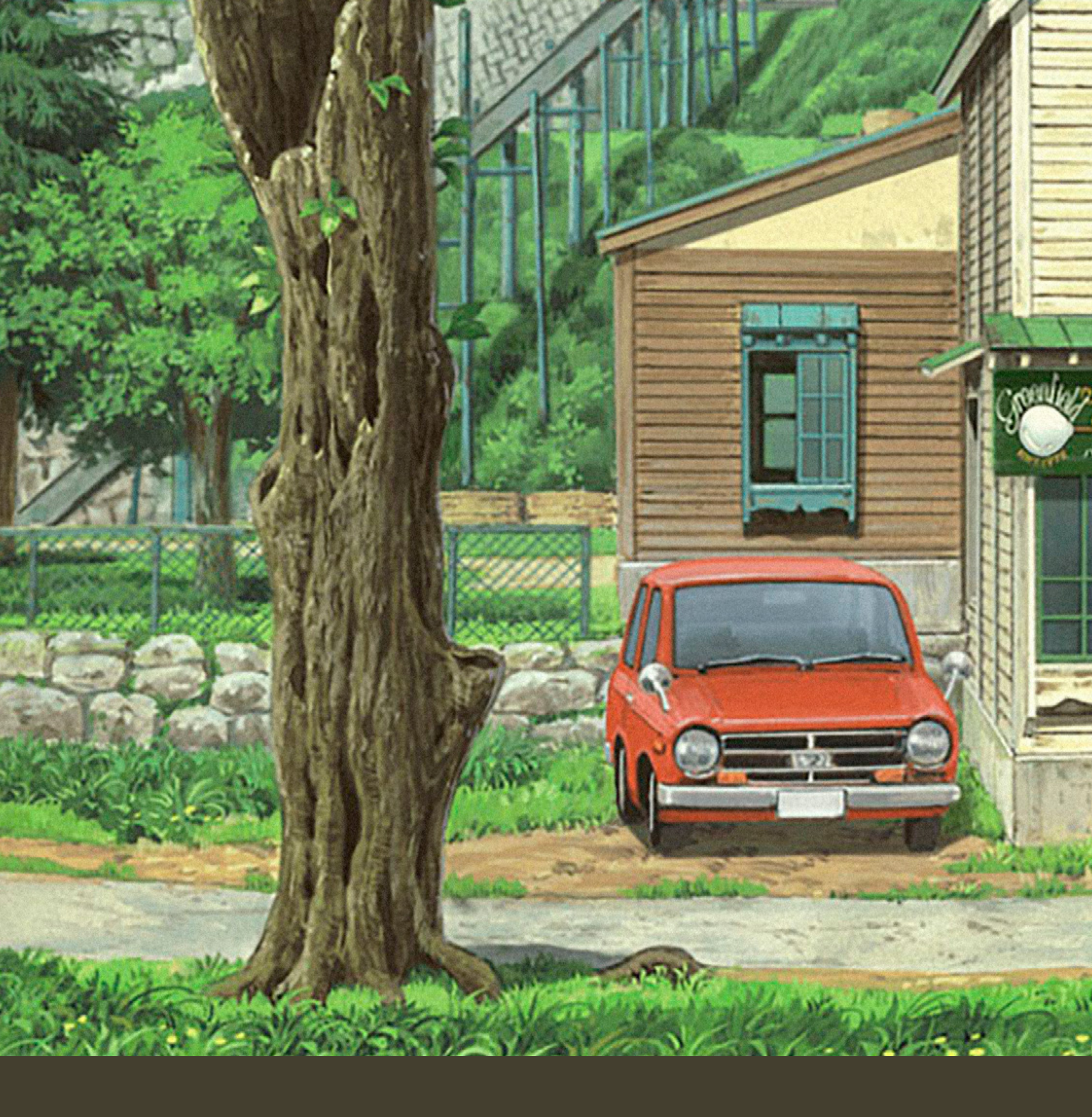
Más allá de todo esto, la intromisión tiene lugar porque 'Abzû' opta por una narración específica, exponer un camino, y entiendo que lo haga, porque es posible que sea gracias a ello que lo veo como ese punto de entrada a otro tipo de entendimiento del videojuego del que hablaba al principio. Aquí el cuento es un ejercicio formal, una manera de mantener en el tiempo una estructura con la que promover esa actitud lúdica que se convertirá en el poso de la obra una vez esta se acabe,

la que hará que, una vez superada, el hecho de que tenga principio y final se sienta algo irrelevante. He vuelto muchas veces a 'Abzû', pero ha sido para nadar con las tortugas, para volver a ese cementerio de ballenas cosido de cables y conductos, para flotar bajo sus enormes cúpulas de mocárabes increíbles.

Como ejercicio de diseño, y regresando una última vez a Sicart, 'Abzû' es un buen ejemplo de lo que éste llama arquitectura del juego, un acercamiento a la actividad a partir de la creación de contextos y estructuras que los jugadores puedan apropiarse. Es un espacio para la exploración y la expresión, un lienzo para la experimentación corporal, que en este caso particular choca, de frente y para bien, con la capa de realidad que cubre toda la obra. Porque de esa colisión emerge una *reambiguación* de esa misma realidad, de un mundo que está aquí fuera, a este lado de la pantalla, que creemos conocido pero que, de repente, es otra cosa.

Dicho de otra manera, 'Abzû' es sólo una expresión de lo que significa jugar, una posibilidad hecha juego —hecha objeto, instrumento—, pero una que funciona muy bien como lugar que ocupar y, desde su interior, manifestarse presencialmente, interpretar un papel ontológico, encajarse en una estructura tan rígida como llena de huecos en los que acoplarse. Una obra que habla y con la que hablar, que escucha y a la que escuchar, que juega y con la que jugar.





El (pacífico) transcurso del tiempo

BOKU NO NATSUYASUMI 3
Millennium Kitchen / 2007
PS3



Un verano. El monte Umei en el horizonte, impertérrito ante nuestras peripecias en el pequeño pueblo cercano a Tokio al que hemos ido a parar. ¿Hay aventuras? Muchas. Deslizarse por laderas, pescar en el río, capturar insectos, alimentar a los animales de la granja familiar... ¿Esperabas alguna aventura con tesoros perdidos en alguna cueva? Olvídate. Son treinta y un días normales, ordinarios. Costumbrismo japonés, dicen. El occidental se perderá muchas veces; es un verano peculiar, propio. O como dice el título, las vacaciones de verano de Boku.

HAZ EL AMOR, NO LA GUERRA

Yoshiro Kimura | Chu♥lip |

CULTO AL JUEGO

por Victoria Belver

Autodenominado creador de videojuegos y también viajero del mundo, Yoshiro Kimura es, para muchos, un desconocido del que nunca han oído hablar. Su salto al videojuego *indie* y su fuerte actividad en eventos como BitSummit han propiciado que, poco a poco, su nombre empiece a despuntar en la escena más *underground*. ¿Dónde, sino, iba a triunfar un señor convencido de que los videojuegos con un mensaje activamente no violento iban a poder llegar al corazón de las personas?

ILUSTRACIÓN: JESÚS VIVEROS



EL AUTOR

Yoshiro Kimura nació a principios de los setenta y, al igual que todos sus coetáneos, se crió con clásicos arcade: 'Mappy' y 'Xevious' le amenizaron la infancia, heredando como tantos otros el valiosísimo legado de Namco. La primera vez que pensó en crear un videojuego fue a los doce o trece años. Quería jugar a sus arcades favoritos, pero eran demasiado caros: si compraba un ordenador, sin embargo, podría crear sus propias obras y jugar sin pagar nada..., aunque no se planteó que la propia computadora ya sería carísima.



La idea de crear su propio videojuego era algo que se había planteado antes, en diversas ocasiones. Hablamos de un creador nato: pasó años de secundaria programando sus propios juegos, y se extendió también a otras artes. Dibujó manga durante años, y en la universidad se pasó al teatro. Escribía guiones, buscaba maneras de llevar a cabo sus obras, hacía los fondos... Una especie de hombre orquesta que, cuando llegó a su último año de universidad, tuvo que enfrentarse a un dilema: ¿encauzar su vida hacia un futuro estable, o elegir su vocación? Se debatía entre ser profesor, dedicarse seriamente al teatro, o convertirse en cartero —el oficio que deseaban sus padres—. Pero no eligió ninguna de las tres opciones.

Había estado desarrollando con varios amigos un nuevo prototipo de videojuego y, al enviarlo a Square, la compañía le llamó para contratarle. De esta forma, Yoshiro Kimura pasó a formar parte de la plantilla de una empresa de éxito, trabajando en 'Romancing SaGa 2' creando mapas y fondos. Rápidamente se dio cuenta de que allí no iba a crear un juego; al menos, no uno que llevara su impronta. Así que, tras participar en 'Romancing SaGa 3', se marchó de la compañía tan rápido como entró: el puesto por el que otros habrían matado no significaba nada para él, y se fue de Japón durante una temporada a modo de peregrinaje, como desengañado tras su primer contacto con el mundillo del *game design*. No obstante, en un viaje por Perú, Kimura vio que allí los videojuegos se recibían con la misma ilusión y furor que en Japón, vio las caras de felicidad de los niños con algo tan simple como jugar a una Super Nintendo. Esto le inspiró a volver de nuevo a su país natal y volcarse nuevamente en su mayor vocación, empezando una de las etapas más emocionantes de su vida creativa.



Kenichi Nishi, que también había sido un empleado de Square, se marchó para fundar en 1995 su propia empresa: Love-de-Lic. Pionero de la escena independiente en una época en la que no estaba, ni de lejos, igual de bien vista que ahora, Nishi invitó a un grupo de ocho personas —buenos amigos y compañe-



ros de Square— a participar en su compañía, que incluso hoy sigue siendo una completa desconocida en Occidente. Entre los afortunados creativos estuvo, naturalmente, Yoshiro Kimura. Durante dos años, el equipo trabajó codo con codo creando uno de los videojuegos más únicos y personales de todos los tiempos: 'Moon: RPG Remix Adventure' (1997), obra exclusiva para el mercado japonés, absolutamente adelantada a su época, en la que Kimura participó como guionista. Se trata de la historia de un niño que entra en un RPG y ve los desastres causados por el *héroe*, criatura que únicamente cumple su rol estereotipado de protagonista de videojuego: mata animales sin compasión alguna, desvalija las casas de la pobre gente del pueblo y deja el mundo en la miseria más absoluta. El objetivo era ayudar a todos los habitantes del pueblo y reconstruir los destrozos ocasionados, acumulando con ello puntos de amor en una bonita oda a la no-violencia. Pese al escaso éxito comercial, el título se convirtió en un juego de culto, e inspiró junto a otros al mismísimo Toby Fox a crear el de sobra conocido 'Undertale'.

Por desgracia, Love-de-Lic terminó su andadura en el año 2000, tras el lanzamiento de dos títulos más: 'UFO: A Day in the Life' (1999) y el curiosísimo 'L.O.L.: Lack of Love' (2000), de los que Kimura no fue el director creativo pero que comulgan con el mensaje de paz y amor del que ya presumía el primer juego de la compañía. El periodo de Kimura en Love-de-Lic podría definirse como una de sus etapas con mayor libertad creativa —sin duda, a costa de la viabilidad comercial de la empresa—: la oportunidad de trabajar en un estudio independiente que encajaba completamente con su visión de los videojuegos y que echó por los suelos la mayoría de convenciones sobre *qué* tenía que ser un videojuego hasta aquel momento. Kimura la define como una época algo anárquica, donde todo el mundo hacía de todo y en la que todas las ideas eran escuchadas, sin importar lo locas que fueran.





Durante esta época, Kimura se tuvo que alejar del desarrollo de videojuegos por una temporada: tras el cierre de Love-de-Lic sufrió una grave enfermedad cardíaca que lo tuvo entre la vida y la muerte. No fue hasta el año 2001 cuando pudo volver, formando esta vez su propia compañía, Punchline, influenciado quizá por antiguos colegas de Love-de-Lic que fundaron también sus propias empresas: Skip, Ltd. (2000) y Vanpool (2001), llevando sobre sus hombros entre las tres el valiosísimo legado de Love-de-Lic.

Yoshiro Kimura se define a sí mismo como creador de videojuegos, pero también como viajero del mundo. Reflexionando sobre las diferencias entre países y culturas, hubo algo que le llamó la atención: ¿cómo es que, en Occidente, la gente puede besarse en público? El contraste con lo cerrado de la cultura japonesa, poco dada a las muestras de afecto, hizo germinar el concepto detrás de 'Chulip' (2002): si en Japón la gente pudiera besarse en público, ¿cómo funcionaría todo? Nacía así un canto →



Captura de 'Moon: RPG Remix Adventure'.

Página anterior, Yoshiro Kimura. Fuente: indiegamewebsite.com.

Derecha arriba: capturas de 'UFO: A Day in the Life' y 'L.O.L.: Lack of Love'.

al amor y a la no-violencia, un videojuego que no promulga la guerra sino la paz, desafiando nuevamente las leyes no escritas del videojuego. Aunque, una vez más, las ventas no acompañaron: llegó al mercado americano de puro milagro cinco años después de su salida en el país del sol naciente, y fracasó en ambos territorios. Una obra extremadamente única y llena de personalidad a la que, a diferencia de 'Moon: RPG Remix Adventure', el tiempo todavía no ha puesto en el lugar que merece.

Por desgracia, Punchline tampoco fue una compañía demasiado prolífica, dado que únicamente llegaron a publicar dos videojuegos: 'Chulip' (2002) y 'Rule of Rose' (2006), siendo ambos obras completamente opuestas. Durante el desarrollo de 'Rule of Rose', Kimura hizo los *storyboards* y dirigió las escenas CGI del juego, pero le echaron de la compañía por razones desconocidas.

Dada su afición a viajar y a conocer el mundo, Kimura se embarcó en un nuevo viaje; en esta ocasión pasaría un año fuera de Japón, reflexionando y, por qué no, vaciando su mente. Pero a la vuelta le contactó enseguida Yasuhiro Wada —el productor de 'Chulip', más famoso por su trabajo en la saga 'Harvest Moon'— y le invitó a trabajar en Marvelous Entertainment, colaborando con 'No More Heroes' y dirigiendo 'Little King's Story'. Conforme aumentaba su importancia en el mundo del desarrollo de videojuegos, la ilusión por éstos iba menguando. Kimura había llegado a productor ejecutivo de obras más famosas como 'No More Heroes 2' (2010) y 'Shadows of the Damned' (2011) pero, ¿para qué? ¿Qué sentido tenía? Cuanto más ascendía, menos involucrado estaba en el proceso creativo del desarrollo. Kimura sólo quería crear historias, mundos interesantes, conceptos originales. ¿Qué objetivo tenía, si no, aquella ilusión por crear videojuegos que había sentido desde que era niño?

Nuevamente, escapó. Quería volver a aquellos conceptos originales, y en esta

«CONFORME AUMENTABA SU IMPORTANCIA EN EL MUNDO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, LA ILUSIÓN POR ÉSTOS IBA MENGUANDO»

ocasión se fue a Francia, a recluirse en casa de un amigo. Pasó meses creando juegos para Nintendo DSi a través del Software Petit Computer, recuperando la motivación perdida a causa de proyectos más grandes e impersonales. Fue precisamente en este viaje cuando acabó en el Independent Game Festival de 2012 y tuvo una revelación que cambiaría su manera de entender la industria del videojuego. El período más arriesgado de su vida había sido su etapa de Love-de-Lic: juventud, loca y anárquica, llena de ilusión pero también con menos responsabilidades que doce años más tarde. No obstante, asistir a un festival de videojuegos totalmente *indies* en el que obras tan singulares como 'Fez' o 'Spelunky' se mostraban en una pantalla grande, como si se tratase del mismísimo E3, cambió su manera de ver las cosas. Se estaban enseñando juegos con una indudable libertad creativa, creados por equipos pequeños —y, a menudo, por una única persona—, que copaban la atención de una audiencia repleta de ilusión ante un catálogo tan poco *mainstream*. Allí, Kimura se emocionó. Llorando frente a la pantalla, se preguntaba por qué no estaba él haciendo lo mismo. Si ellos podían, ¿por qué él no? Iba a hacerlo. Por su cuenta, él solo, sin depender de nadie. Y volvió a Japón para conseguirlo.

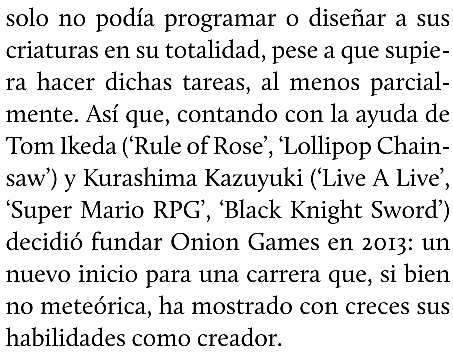
Como enfebrecido por una motivación sin precedentes, se puso manos a la obra. Pero rápidamente se dio cuenta de que él

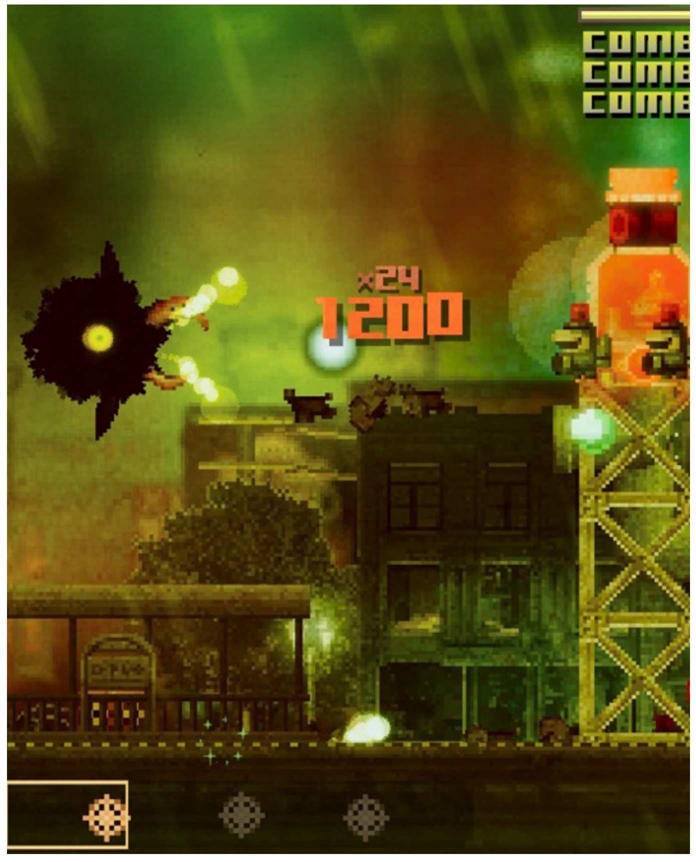


Captura de 'Chulip'.

Siguiente página: 'Little King's Story' y 'Black Bird.'







solo no podía programar o diseñar a sus criaturas en su totalidad, pese a que supiera hacer dichas tareas, al menos parcialmente. Así que, contando con la ayuda de Tom Ikeda ('Rule of Rose', 'Lollipop Chainsaw') y Kurashima Kazuyuki ('Live A Live', 'Super Mario RPG', 'Black Knight Sword') decidió fundar Onion Games en 2013: un nuevo inicio para una carrera que, si bien no meteórica, ha mostrado con creces sus habilidades como creador.

Los inicios de Onion Games se centraron en videojuegos para móviles, desde 'Million Onion Hotel' a 'Dandy Dungeon'. Kimura odia el estilo de los juegos sociales, así que con estos títulos quiso alejarse de la tendencia actual, jugando en su misma liga: podía hacer juegos para móviles, pero sin duda creía que él podía hacerlos mejor. Creó así un puzle arcade inspirado por los clásicos de Namco y un *dungeon crawler* sobre testear un videojuego, aunque el proyecto más ambicioso del estudio fue 'Black Bird' (2018 en PC y Nintendo Switch): un oscuro *shmup* que invita a la destrucción total y a maximizar puntuaciones.

Kimura ha alzado el vuelo. Actualmente casado y con un hijo, su continuidad como desarrollador de videojuegos depende exclusivamente del éxito que pueda generar cada proyecto, dada la ausencia de productores, editores, y contratos cerrados que puedan asegurar sus planes. No obstante, ahora está más contento: el futuro es incierto pero, esta vez sí, está haciendo los juegos que él quiere. Antes de que Igarashi ('Castlevania') o Swery65 ('Deadly Premonition') se pasasen a la escena *indie*, Kimura ya vio el posible potencial de ésta en Japón.

Pese a las adversidades (entre ellas, la pérdida total del código de 'Million Onion Hotel'), Onion Games sigue adelante con más fuerza e ilusión que nunca y, sobre todo, sin perder ni un ápice del espíritu aventurero e innovador con el que Kimura empezó en su adolescencia a desarrollar sus propios juegos. →

LA OBRA

Yoshiro Kimura decía que, en las ciudades, nos hemos vuelto fríos y calculadores: no existe conexión entre la gente, ni comunicación real. Olvidamos valores tan bellos como la empatía o la amabilidad —la pérdida de los cuales son precisamente el tema principal de su más reciente 'Black Bird'— en favor de movernos como robots sin alma, conducidos por el egoísmo y la codicia, cuando en realidad somos capaces de sentir la calidez humana con una simple conversación cotidiana si hacemos el esfuerzo genuino de preocuparnos por la otra persona. Quizá esta reflexión fue la que impulsó en mayor o menor medida la idea detrás de 'Chulip': un rocambolesco pueblo en el que la gente te besa cuando les haces felices. Y es exactamente tan absurdo como suena.

Desde el menú hasta la pantalla de créditos, lo que rezuma 'Chulip' es amor. Amor romántico, paternal, amor por las amistades y el amor del propio creador en el momento de detallar todos los elementos que conforman su mundo. Nada más empezar, somos abocados a un mundo persistente: con días y horas, con un tiempo constante que no deja de pasar, en el que las rutinas de los personajes siguen ocurriendo independientemente de que el jugador esté presente en ese momento. Nuestro avatar en Long Life Town es un chico recién llegado a una casita pequeña y muy poco equipada, debido a la pobreza de la que adolecen él y su padre. Lo que inicialmente parece un lugar idílico y encantador saca rápidamente sus garras, representando satíricamente lo que son también los pueblos: una *vieja del visillo*







que te sonríe pero que en cuanto te das la vuelta —literalmente— empieza a rajar de ti y de toda tu familia porque sí, porque acabáis de llegar. Así que, posiblemente, todo lo malo que ocurra en el pueblo sea cosa vuestra, que para eso sois nuevos y, encima, ¡pobres!



La cuestión es que el juego es exactamente tan loco como parece, pero bajo la pátina de estupidez y comedia inicial se esconden un diseño muy original y una moraleja altruista de gran valor, además de momentos terroríficamente reales para la vida adulta. ¿Besar a todos los vecinos para conquistar a la chica que le gusta al protagonista? ¿Qué tiene que ver una cosa con otra? La idea tiene sentido dentro de la peculiar lógica de su mundo: en 'Chulip' la gente da besos cuando les hacen felices, otorgándole al protagonista con su agradecimiento corazones, que alargarán la vida del personaje ante los mayores peligros del pueblo. Hablamos de toboganes peligrosos, cacas inesperadas en medio de matorrales, desengaños amorosos, horóscopos que pronostican mala suerte o el horror de cruzar la calle con el semáforo en rojo. Y, con suficientes besos, entendemos que la chica de sus sueños se interesará por él —dado que ella le ha dado un sopapo en la cara al protagonista nada más verlo, así que habrá que trabajárselo—, o que al menos el chico será capaz de sobreponerse al desengaño amoroso resultante. Al final, →



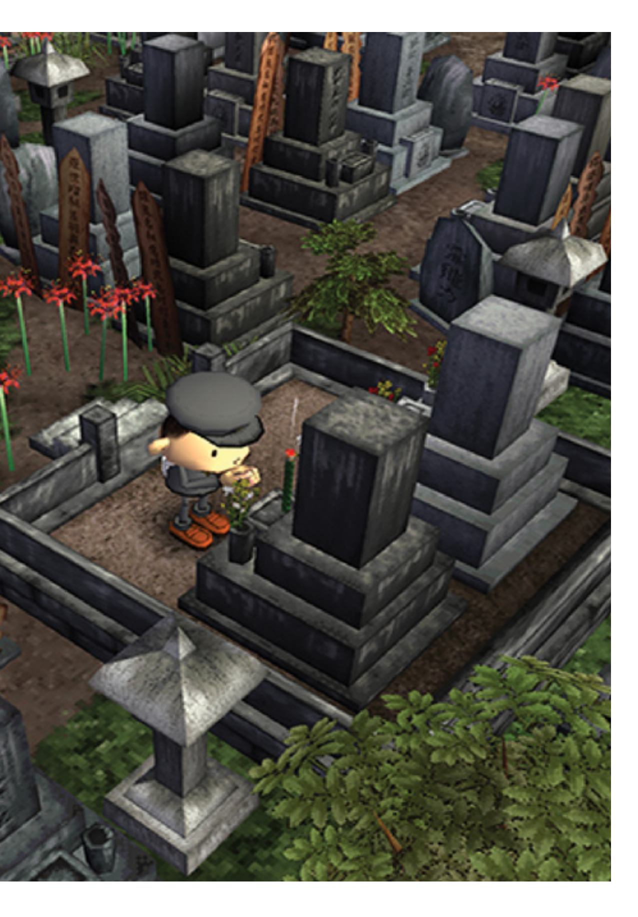




todas estas adversidades aparentemente nimias nos pueden llevar al *game over,* pero el amor y el cariño que han volcado en nosotros todos los amigos que hemos hecho durante la aventura nos conducirán a tener un corazón más fuerte, subiendo de nivel, y superaremos fácilmente obstáculos que, inicialmente, parecían un mundo. ¿No es bonito eso?

El tema principal de 'Chulip' es la búsqueda de la felicidad en un mundo apacible y sin violencia, reflejado tanto en la vida del protagonista como en todas las historias del vecindario. Pero a poco que lo exploremos, encontramos un retrato naíf pero no poco demoledor de la vida adulta de una forma sorprendentemente realista: las consecuencias de un paro demasiado largo, el miedo a una jornada laboral de demasiadas horas, querer dejar un traba-

«EL TEMA PRINCIPAL DE 'CHULIP' ES LA BÚSQUEDA DE LA FELICIDAD EN UN MUNDO APACIBLE Y SIN VIOLENCIA»





jo que odias pero que no puedes debido a que tu vocación es demasiado artística y poco estable para sustentarte, ser una vieja gloria de fama nacional que se está pudriendo en un pueblo porque ya nadie se interesa por sus películas, o el fuerte deseo de divorciarse que no se está llevando a cabo por el qué dirán en un lugar en el que las apariencias importan demasiado. Conciliar la búsqueda de la felicidad y un mensaje de amor, amistad, y no-violencia en un solo videojuego es, sin duda, uno de sus grandes aciertos, y uno de los motivos por los que 'Chulip' debería tener un mayor reconocimiento.

No todo es bonito, claro. 'Chulip' está repleto de fallos que, sin duda, le han valido muy malas críticas, empezando por lo obtuso de su sistema de juego —que parece que no quiere que el jugador avance en la historia—, o la ausencia —en un inicio— de un botón para correr, que implica que lleguemos tarde constantemente a los eventos marcados por el reloj de este mundo persistente; considerando que es importante estar en ciertos sitios a ciertas horas para poder ver muchos eventos, se convierte sin duda en uno de sus problemas más acusados debido a lo frustrante que puede resultar. La lentitud se convierte en uno de los factores determinantes para desilusionar a cualquier interesado: cada minuto del mundo real es una hora dentro del juego, y plantados a la espera de que ocurra algo en la zona en la que estamos, el desconocimiento de rutinas de personajes, transporte público y sucesos en el pueblo hace que, hasta que se domine completamente la geografía y rutinas de Long Life Town, la navegación sea bastante tosca.

Aun así, pasear por Long Life Town es una gozada. Se percibe un pueblo amable, colorido y vivo, desde las animaciones de los personajes hasta la agradable música que lo acompaña todo —falsetes en un idioma desconocido—, las voces —graba- →



das en japonés e inglés e invertidas con un sintetizador para dar la sensación de ser un idioma diferente—, y las posibles interacciones con sus personajes. Un masaje inquietante en un banco a las tres de la madrugada, que te detenga el alguacil por ir desnudo (¡qué escándalo!), tomar el té con un león que trabaja en los baños termales o besarse hasta con vida extraterrestre no son más que algunas de las cosas que se pueden hacer en 'Chulip'. Eso sí, envuelto siempre en un curioso halo de tragicomedia. Las historias tristes son las más recordadas, pero el buen humor y, por qué no, la ironía, no faltan en ningún momento para el digno heredero de 'Moon: RPG Remix Adventure'.

Quizá parezca que estamos ante una obra demasiado japonesa, demasiado aburrida, demasiado frustrante. En resumidas cuentas: demasiado obtusa, dados los esfuerzos que hace a veces para exasperar al jugador. ¿Es posible que Yoshiro Kimura quisiera que pusiésemos tantísimo de nuestra parte para disfrutar de su obra? Lo que es innegable es que la ternura de 'Chulip' es necesaria para recordarnos que no sabemos únicamente ser fríos robots sin alma que, en la impersonalidad de una ciudad grande, no son capaces de interactuar. No somos robots programados para matar en videojuegos hiperviolentos, ni tampoco alimañas que disfrutan únicamente con el potencial para la crueldad del que ¿presume? este medio. Somos también capaces de dejarnos llevar por sentimientos positivos: un viaje mucho más emotivo y profundo que *cutscenes* a gogó con música triste que nos venden obras más populares y digeribles, más emocionantes o sorprendentes, pero no por ello mejores. 'Chulip' no es sólo la obra más personal de Yoshiro Kimura, sino también uno de los principales herederos del mensaje no violento que promovieron todas las obras de la ya difunta Love-de-Lic. Haz el amor, no la guerra. Y si puedes besar a todo el pueblo por el camino... pues mejor.

> «LAS HISTORIAS TRISTES SON LAS MÁS RECORDADAS, PERO EL BUEN HUMOR Y, POR QUÉ NO, LA IRONÍA, NO FALTAN EN NINGÚN MOMENTO»



FILIGRANAS AÉREAS PARA VENCER EL SUEÑO

por Alejandro Patiño

ILUSTRACIONES: LAURA CASAIZ

Claris lleva todo el trimestre ensayando. Mañana es la gran audición. Se cepilla los dientes y se mete en la cama, tranquila. La última prueba salió estupendamente, y lleva cuidando su voz toda la semana. Cierra los ojos y paladea la menta fresca del dentífrico mientras se duerme.

De pronto, está en la audición. Todo está oscuro excepto la cegadora luz que ilumina el micrófono, proyectando sobre ella amenazadoras sombras que le infunden algo más que respeto. Más allá del tan imponente micrófono, el jurado la observa con ojos no menos intimidatorios que las sombras que parecen cerrar corro en torno a ella, sibilantes y arteras, con lenta pero inexorable certeza. Uno de los jueces gruñe incómodo, arqueando una ceja al tiempo que el otro repiquetea, acusador, con un lápiz sobre la mesa, mirando de reojo el guión de la obra. No menos desconcertante, aunque mucho más despreocupado y tranquilo, el director, sencillamente, duerme a pierna suelta.

Claris sufre un espasmo y se estremece; el aguijón de la duda insufla impasible el veneno de la inse-

guridad. Sin embargo, Claris es fuerte. Ha trabajado duro para llegar hasta aquí, así que aprieta los puños y logra recomponerse; incluso un esbozo de sonrisa ilumina su cara y llena sus ojos de determinación. Todo irá bien, seguro. Pero es justo cuando la primera nota va a salir de su garganta que el jurado al completo, emitiendo un gutural estruendo, se transforma en un hatajo de monstruos de oscuridad y sombras. Sus ojos, rojos y profundos, parecen traspasarla y juzgarla, al tiempo que sus grotescas bocas ríen y se burlan de ella, acabando con su confianza, volviendo a sembrar su corazón de duda y desesperanza. Atenazada por el miedo, Claris sólo resuelve huir, corriendo atribulada hacia una oscuridad que parece no tener fin. Mas, de repente, el oscuro pasadizo se llena de luz cegadora. Una luz que proviene de un foco difuso pero dolorosamente presente. Su calidez calma su excitación y Claris, curiosa a la par que calmada, sonríe. Da un paso al frente. Y otro. Otro más, ya está más cerca. Claris se deja envolver por la luz reconfortante.

Nota una brisa que acaricia su mejilla y vuela bajo su falda, inflándola con un vuelo ampuloso. Respira profundo. Abre los ojos. No puede creer lo que ve. El cielo es tan azul que duele mirarlo, y las montañas tan altas y verdes que cuesta trabajo creerlo. El sonido de un arroyo acompasa la suave brisa; el agua clara parece ser la responsable del frescor de la misma. Húmeda y salvaje, parece incitarle a mecerse en ella. Pero Claris no es ella misma. Se siente vacía. La pesadilla le ha arrancado toda su felicidad, su determinación, su temperamento... Parece un cascarón hueco, vacío de todo atisbo de personalidad. ¿Y qué hace en un sitio tan insólito? Tan extrañada como asustada, mira en derredor. El paisaje parece extraído de sus más ávidos sueños, mas la dulce estampa contrasta con el ansia, la congoja y la desesperación que anidan en lo más profundo de su ser. Claris está a punto de desfallecer, arrodillada en el suelo cuando, a lo lejos, observa un pequeño templo en el que un extraño personaje la contempla inquieto. No sabe quién es ni qué hace mirándola, pero parece estar encerrado en cierta suerte de antiguo receptáculo. Sus miradas se cruzan venciendo una distancia desgarradora y, entonces, Claris se llena de valor. Todavía postrada en el suelo, cierra los ojos y observa en su mente el pequeño templo y a su extraño habitante. Como puede, se levanta. Una esfera verde la acompaña volando. Todavía le queda su valor. Se gira y observa a lo lejos, al este, el antiguo altar. Está muy lejos para verlo bien, pero atisba movimiento en su interior. Claris comienza, no sin esfuerzo, a caminar en dirección al misterioso personaje. Por el camino, tan sólo la certeza de que es allí donde debe dirigirse inunda sus pensamientos. Lejos quedan las reprobatorias miradas y los acusadores repiqueteos, pues nada más que el valor y la esperanza anidan en el corazón de Claris cuando, finalmente, llega al extraño templo. Se asoma y observa atónita a su extravagante poblador. Se mantiene a dos palmos del suelo, levitando, mientras baila una extraña danza, al mismo tiempo suave y explosiva. Porta un traje de malla de una pieza, ajustado, de color morado con detalles en rosa, y un peculiar chaleco con ribetes dorados. Sus guantes blancos y lo que parece un suntuoso sombrero de arlequín terminan de redondear una apariencia estilizada, de talante distinguido y dignidad evidente. →





El extraño ser dibuja en su rostro una media sonrisa y, aunque parece estar en cierto modo ausente, de alguna manera parece invitarla a entrar al templo, a pesar de su aparente flema. Claris no duda. Da un paso y se mete dentro, atravesando una barrera invisible que parece mantener a su amigo cautivo. Es entonces cuando el extraño ser se abalanza sobre ella y la abraza, al tiempo que unos destellos surgen de su cuerpo. Claris no sabe lo que está sucediendo, pero NiGHTS —pues de repente sabe que así se llama el extraño ser— tira de ella y la absorbe, de una manera que no resulta intrusiva, acaso agradable.

Claris está ahora dentro de las mallas de NiGHTS, dentro de su cuerpo. Y entonces lo sabe todo. Sabe que Wizeman quiere apoderarse del mundo de los sueños, y que para ello está causando pesadillas como la que ella tuvo. Sabe que robará los sueños y anhelos de todos aquellos que visiten Nightopia y sabe que sólo NiGHTS, con la ayuda de un *soñador visitante*, podrá detenerle. Pero a Claris no le importa. Tal vez un poco, pero ahora sólo puede pensar en ese cielo azul Sega, en esas altas y verdes montañas y el sonido del arroyo que llena incluso aquella deliciosa brisa. Esa brisa que la llama, que quiere sentirla a ella tanto como ella quiere sentirla en su piel. Tampoco en esta ocasión duda. Da dos pasos y se lanza en plancha al vacío, tras el borde de la montaña en la que está el templo. Abre los brazos y respira la fresca brisa, que hincha su pecho y la mantiene en el aire. Claris —y NiGHTS— están volando. Ambos se han *dualizado*, y ahora saben que, juntos, son capaces de todo. Claris, guiada por NiGHTS, experimenta. Se deja llevar. Voltea su cuerpo a la izquierda y gira con una suavidad inusitada. Para ella, todo es nuevo, la misma sensación de volar es algo que no había experimentado jamás. Ni siquiera en esos videojuegos para Sega Saturn que a veces, cuando le deja, juega con su hermano. Claris y NiGHTS exploran el valle primaveral con una sensación de ingravidez que les llena el alma de dicha. El camino está marcado por unos aros de esferas que, como en un circo de acróbatas y malabaristas, aguardan a ser cruzados con piruetas sin fin. Claris pronto se acostumbra. Empieza a disfrutarlo. Voltea y se inclina, ejecuta complejos tirabuzones y amplios arcos con volteretas. El vuelo es algo innato que forma parte de NiGHTS, y ahora también de Claris. El placer del vuelo parece incluso alejarla de su verdadera misión dentro de ese sueño almibarado

e idílico. Claris debe recuperar las partes de su personalidad que aquellos malvados seres le arrebataron, pues sólo así será capaz de enfrentarse a sus pesadillas. Por suerte, haberse *dualizado* con NiGHTS le indica el camino. Le impulsa a recolectar las esferas azules suspendidas en los cielos. Una mezcla de intuición y certeza le indica que son la clave para destruir las jaulas en las que los Nightmaren guardaron esos trocitos de ella misma. Así que NiGHTS la ayuda en su vuelo para recuperar todas y cada una de las esferas azules que hay en el valle primaveral. Lo cual no impide que el dúo disfrute de cada instante. Si el vuelo ya es de por sí un deleite, llenarlo de piruetas y tirabuzones lo hace aún más placentero y divertido. Claris se siente tan llena como cuando actúa y canta en aquellas obras de teatro que tanto le gustan.

Pronto, Claris y NiGHTS han recobrado la mayoría de las las esferas azules y recuperado los fragmentos de personalidad de las jaulas donde quedaron encerrados. Tan sólo falta una, que vislumbran a lo lejos, suspendida en un valle que parece inalcanzable. Claris se impulsa grácilmente en el aire, como una pluma empujada por el viento, y efectúa un *looping* similar a los que hace aquel puercoespín azulado en los videojuegos de su hermano. Mientras recoge las últimas bolas azules, siente que se le acaba el tiempo. Necesita llegar hasta la jaula antes de que suene el despertador y le saque de su ensimismado deambular por los cielos. NiGHTS parece indicarle, desde el fondo de su alma, que debe darse prisa, pero Claris, aunque le hace caso, no puede evitar deleitarse en la belleza y armonía del vuelo. Quiere llegar a la jaula, pero no puede evitar intentar hacerlo bonito. Agarra una cinta amarilla infinita y la va soltando al tiempo que se desliza, vaporosa, por un aire tan limpio y puro que casi escuece en los pulmones. Cuando deja ir la cinta, está muy cerca de la jaula, pero NiGHTS parece estar demasiado inquieto en su interior. De repente, siente cómo NiGHTS se aleja, como si alguien se lo arrancara de dentro, lenta pero decididamente. Y Claris comienza a descender, poco a poco, hasta que se posa en el suelo. Mira entonces sus manos y observa que ya no visten aquellos guantes blancos. Su falda vuelve a inflarse con el viento de las montañas y no queda ni rastro de las mallas moradas que vestían su estilizado cuerpo. NiGHTS se ha marchado, pues Claris no tuvo tiempo de llegar a la última de las jaulas. Entonces, oye un tictac tras de sí, y al girarse observa un despertador gigante que la persigue. Claris intenta huir en dirección a la última de las jaulas, pero sin poder volar, queda demasiado lejos. El despertador le pisa los talones, pero Claris corre atravesando valles y montañas. Agotada, su frente perlada de sudor brilla con la luz del sol al remontar una colina. No puede más. Intenta seguir corriendo, pero tropieza y cae por la ladera hasta llegar abajo. Cuando se recupera, una sombra sobre ella le tapa la luz del sol. El tictac está justo encima de su cabeza. Claris, estirada en el suelo, levanta la mirada y lo observa.

¡Riiiiiing! ¡Riiiiiing! Suena el despertador y Claris se despierta, sudando de agitación y nerviosismo. Apenas recupera el aliento y busca con su mano el reloj en la mesita de noche. Lo golpea y cae al suelo con un ruido sordo, pero no deja de sonar. ¡Riiiiiing! ¡Riiiiiing! Claris se incorpora adormilada. Apenas ha descansado. Sentada en la cama, recoge el despertador y se queda mirándolo. Clic. Lo apaga y, justo en ese momento, parece ver un reflejo: un destello morado que surca el cristal de lado a lado en menos tiempo del que dura un pestañeo. Y entonces lo sabe: ya no importan las pesadillas ni el miedo. Puede que esta vez no lo haya conseguido, pero está dispuesta a intentarlo de nuevo. Claris reprograma el despertador. Quince minutitos más. Entonces recuerda a su hermano, cuando mamá les llama para la cena y él está jugando con su Sega Saturn. Esos quince minutitos más que su hermano siempre demanda cobran ahora todo el sentido del mundo. Quince minutitos más para vivir aventuras y sentirse volar, libre y audaz, por mundos de sueños y anhelos. Quince minutitos más para conseguir realizar sus metas, pero sobre todo para disfrutar del momento, olvidando problemas y avatares del día a día. Claris se recuesta y se hace un ovillo, abrazando fuerte la almohada. La audición irá genial, pues es hora de volver a Nightopia. Todavía queda trabajo por hacer, pero NiGHTS, igual que sus sueños, la aguardan entre esponjosas nubes y cielos despejados de color azul Sega. Y a Claris no se le ocurre nada que pueda hacerla sentir mejor.

UNA HISTORIA A TU PROPIO RITMO

LOS WALKING SIMULATORS Y LA ALTERNATIVA DE JUEGO QUE ENCARNAN

POR PABLO SAIZ DE QUEVEDO



No hay en estas aventuras enemigos ni saltos imposibles que superar, pero avanzamos. No contienen complicados puzles, pero seguimos el camino que trazan. No estamos aquí para ponernos tensos, buscando amenazas en cada esquina; estamos para tomárnoslo con calma, para reunir los fragmentos de una historia que puede (o no) ser nuestra, y para sacar al final las conclusiones que seamos capaces de sacar. Una corriente los llama *environmental narrative games* (que se puede traducir como juegos de narrativa ambiental), mientras que otra prefiere denominarlos *first person explorers* (juegos de exploración en primera persona), aunque tal vez los conozcáis por otro nombre más simple, concebido como despectivo y asumido con orgullo por algunos de los que cultivan el género: *walking simulators*. →

Jugamos por muchas razones. Algunos queremos sentirnos poderosos, otros queremos poner a prueba nuestra inteligencia, y los hay que buscamos la tensión de enfrentarnos a obstáculos casi insalvables y el dulce alivio con sabor a triunfo de superarlos. Pero hay otros. Por ejemplo, quien tan sólo quiere que le cuenten una historia, una en la que pueda participar siquiera como figurante. O el que no desea más que perderse un rato en un mundo virtual ¿Qué pueden hacer cuando se encuentra con un salto complicado, un puzle enrevesado o un *boss* particularmente peligroso que frenan su seguimiento de la trama o les amargan el garbeo virtual? ¿*Git gud*, aunque en el proceso acaben aborreciendo el juego? ¿Apagar y marcharse? Pobres opciones, ¿verdad? Ya que estamos, ¿qué pasa con los que jugarían, si no fuera porque *lo de los juegos esos* le parece demasiado complicado? ¿Les dejamos también fuera del *paraíso gamer*?

Cada uno de estos jugadores representa una posibilidad no satisfecha, al menos hasta que las inquietudes de algunos desarrolladores les condujeron a crear juegos muy apartados de los que disfrutaba el gran público: sin violencia, sin enemigos, sin obstáculos o puzles. Juegos en los que perdernos, y en los que disfrutar de una historia sin la presión de los elementos típicos de la jugabilidad más convencional. A medida que incrementaron su número y variedad, empezaron a ser vistos como género propio, que adoptaría como nombre un término originalmente despectivo: *walking simulators*.

POESÍA Y SUEÑOS

Es difícil saber cuál fue el primero de estos *simuladores de paseo*, conocidos también como *juegos de narrativa ambiental*. Podríamos poner como uno de los más tempranos ejemplos, o al menos como precursor, el inusual 'Ihatovo Monogatari'. Lanzado para Super Famicom en 1993 por el estudio japonés Hector, nos proponía una visita a la obra del poeta Kenji Miyazawa a través de una aventura desprovista de peligros por una ciudad habitada por los personajes de su obra.

Más cercano en el tiempo es 'LSD: Dream Emulator' (1998), de Asmik Ace. Creado por el artista Osamu Sato sobre la base del diario escrito por Hiroko Miyazawa, empleada de Asmik, sobre los extraños sueños que experimentaba cada noche, este título de PlayStation genera paisajes oníricos, sin proponernos más meta que recorrerlos, sin más final que el despertar cuando hayan pasado diez minutos, o antes si caemos por un abismo. Hay veces que una aparición, el Hombre Gris, nos persigue para arreba-



Capturas: 'Yume Nikki'; más arriba: 'Ihatovo Monogatari'

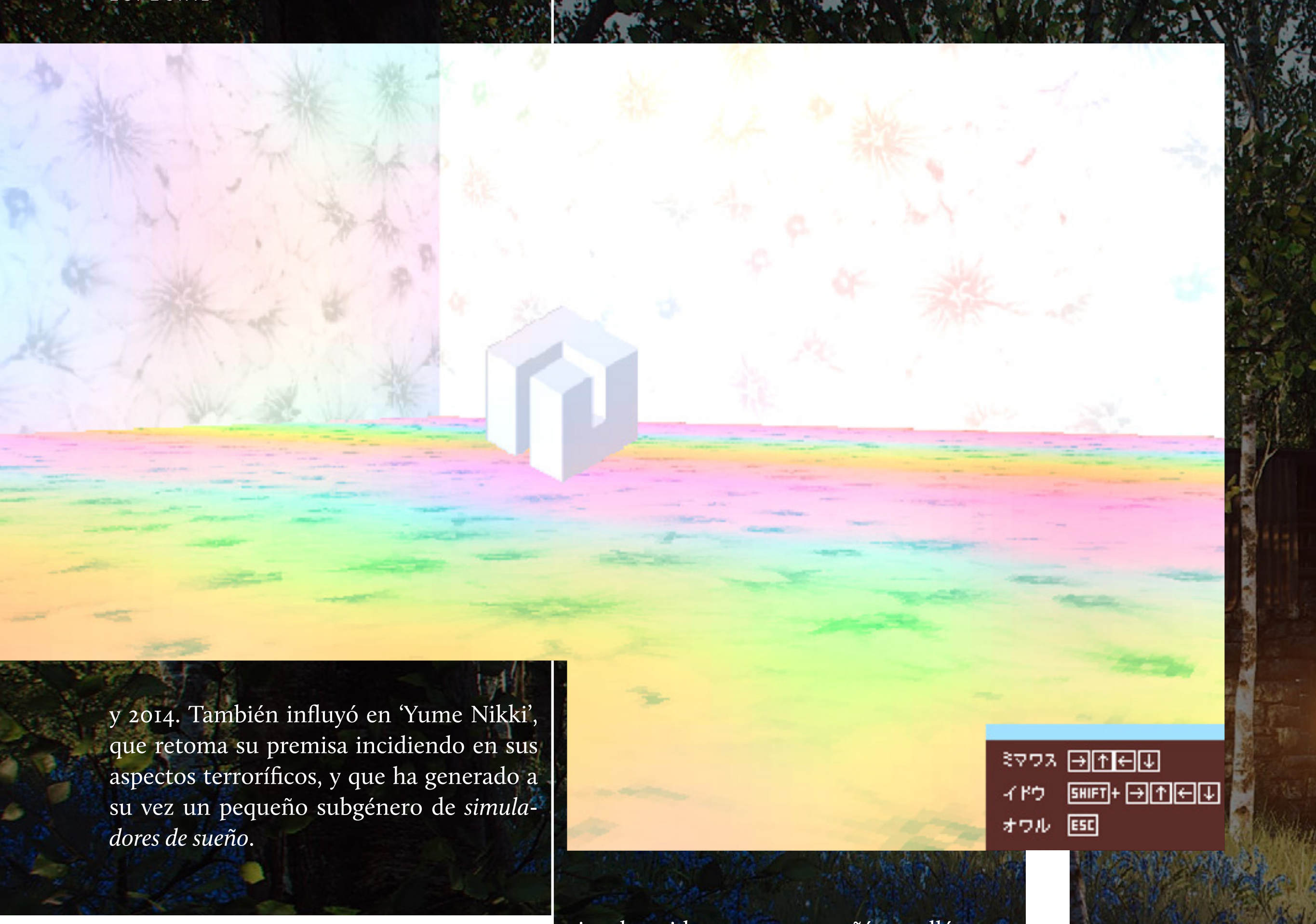


tarnos la capacidad de recordar sueños en el modo Flashback —el cual se activa tras veinte días de juego, y nos permite volver a visitar sueños ya vividos—, y hay sueños que llegan a resultar terroríficos, pero no es un juego que implique verdadero peligro para el personaje que controlamos; como los propios sueños, hay veces que son calmantes, otras que son terroríficos, y otras que son simplemente extraños, pero nunca estamos en peligro ni obligados a afrontar un desafío.

El título de Asmik, demasiado extraño para vender al gran público (no digamos ya para salir de Japón), generó sin embargo un cierto *culto* en derredor; gracias a ello conocería, más de una década más tarde, un *remake* gratuito para PC, 'LSD: Revamped', obra de un desarrollador independiente que trabajó en él entre 2011 →

Arriba: 'Ihatovo Monogatari'. Más arriba: 'LSD: Dream Emulator'.

Derecha: 'LSD: Revamped'



y 2014. También influyó en 'Yume Nikki', que retoma su premisa incidiendo en sus aspectos terroríficos, y que ha generado a su vez un pequeño subgénero de *simuladores de sueño*.

LLANTO POR UNA AMADA

Pocos juegos más tomaron el testigo de 'LSD: Dream Emulator'; están 'Small House' (2000), que nos pone a acompañar a un ratón moviéndose por una casa humana y reuniendo (si queremos) fragmentos de imágenes, y luego 'Soup 0.9' (2007), que ofrece una versión más limitada de la experiencia de 'LSD' a través de cinco sesiones. Tendría que ser un inusual *mod* para 'Half-Life 2' el que prendiera el fuego del nuevo género, todavía sin nombre.

'Dear Esther' no nos da armas, enemigos ni objetivos. Nos pone en medio de una isla de agreste naturaleza, lejos de toda civilización y con apenas unos edificios derruidos como compañía, y ¡allá nos las busquemos! Avanzamos sin saber muy bien hacia dónde, pero viendo que hay senderos por los que marchar, y una torre de radio lejana cuya luz roja parpadea en largos intervalos; a la par que lo hacemos, una voz masculina lee lo que parece que es una carta a la *querida Esther* del título. A medida que descubrimos hacia dónde hay que ir, vamos conociendo la lúgubre historia de una isla que parece existir como lugar de naufragio —de barcos o de personas; al final, es lo mismo—, y de un hombre que no es capaz de sobreponerse a la pérdida de su amada. La torre es nuestra meta, o al menos la del avatar que manejamos, y a través de caminos escarpados y cuevas iluminadas por hongos bioluminiscentes marcharemos hacia ella; sintiéndonos, a ratos, observados, quizá

Capturas: 'Dear Esther'; más arriba 'Soup 0.9''.

Siguiente página, capturas de 'Dear Esther'.

«LAS INQUIETUDES DE ALGUNOS DESARROLLADORES LES CONDUJERON A CREAR JUEGOS MUY APARTADOS DE LOS QUE DISFRUTABA EL GRAN PÚBLICO: SIN VIOLENCIA, SIN ENEMIGOS, SIN OBSTÁCULOS O PUZLES»

viendo a figuras fantasmales oscuras que se desvanecen apenas tratamos de acercarnos. Todo a nuestro ritmo, sin peligros que nos amenacen; y, sin embargo, el miedo se arrastrará por nuestra alma en más de una ocasión mientras conducimos al anónimo protagonista a su funesto destino.

Sus creadores (Dan Pinchbeck, guión; Jessica Curry, banda sonora; Rob Briscoe, arte), agrupados bajo la denominación thechineseroom —una referencia al experimento filosófico sobre IA de John Searle; años después, la cambiarían a The Chinese Room—, buscaron con 'Dear Esther' ofrecer una experiencia distinta a los *tiros y sustos* comunes en muchos otros *mods* para la obra de Valve. 'Dear Esther' resultó ser mucho más de lo que esperaban: los círculos más tradicionales de la comunidad jugona llegaron a poner en duda que mereciera ser considerado un juego, mientras que la comunidad *modder* de 'Half-Life 2' abrazó con entusiasmo una propuesta tan distinta y, por ello, fresca a sus ojos.

El apoyo de los *fans* de Valve, reconocería años después Pinchbeck en declaraciones a Gamasutra, fue vital para que el estudio no dejara que las críticas más desdeñosas les afectasen: «Si has hecho algo», decía, «que provoca que los más verdaderamente *hardcore* de entre los *hardcore*, en términos de estos *modders* de FPS, digan "esto es verdaderamente bueno, y verdaderamente especial, y lo apoyamos", entonces ya tienes el respaldo de una comunidad de jugadores realmente asombrosa».

POR LA SENDA AL HOGAR

La elegíaca aventura isleña había señalado el camino a seguir, un poco como 'Doom' con los FPS, y no tardarían en aparecer otros que seguirían sus pasos al tiempo que trataban de encontrar otras ramificaciones en la ruta. 'The Path', en 2009, sería de los pioneros en hacerlo. Tomando como inspiración las versiones más antiguas del cuento de Caperucita Roja, el estudio Tale of Tales (Auriea Harvey y Michaël Samyn) nos ponía sucesivamente en la piel de seis hermanas, cada una de ellas enviada por su madre al mismo recado: llevar provisiones a su abuela, que guarda cama por enfermedad en su cabaña del bosque, sin desviarse del sendero. Cada una de ellas, guiada por nuestra mano, se enfrenta a un destino trágico, pero que dependerá →



Arriba: 'Home'; abajo: 'The Path'.

de si seguimos el sendero o no y de lo que encontremos más allá de él; esto incluye (cómo no) al Lobo, uno muy diferente para cada hermana.

'The Path' seguía la estela de 'Dear Esther' al no plantear enemigos, obstáculos, ni puzles más allá de encontrar el camino correcto a la cabaña de la abuela, y poner la parca interactividad al servicio de contarnos una historia. Lo que diferenciaba al título de Tale of Tales era que, en esta ocasión, la historia era de miedo: ya no enfrentábamos la inquietud paranoica de vagar por una isla deshabitada en compañía de los fantasmas del pasado, sino el terror real de atravesar un bosque oscuro acechados por un depredador que acabaría por darnos caza. «Sólo hay una regla en el juego», reza su descripción en Steam, «y debe ser rota. Sólo hay una meta. Y cuando la logres, morirás».

En el *post mortem* del juego, Harvey y Samyn describen la reacción de público y crítica como una mezcla de «crítica mezquina y adoración exagerada». Dicho de otra manera, fue un título polarizante. Aparte de eso, los beneficios que dispensó a sus creadores no bastaron para cubrir más allá de dos terceras partes de su presupuesto.

En 2012, coincidiendo con el lanzamiento de 'Dear Esther' como juego comercial, un nuevo título vendría a engrosar las todavía escasas filas de los *walking simulators*: 'Thirty Flights of Loving', de Brendon "Blendo" Chung. Creado como secuela de la aventura gratuita 'Gravity Bone', y compartiendo con ella una estética de personajes cabezones similares a los recortables de papel, 'Thirty Flights' nos mete en los entresijos de un atraco sin llegar a mostrarnos el *golpe* en sí; vemos los preparativos, los participantes y lo que ocurre después, y a partir de ahí tenemos que usar nuestra imaginación para inferir el resto. A la crítica le encantó, en especial por su utilización del montaje cinematográfico y de la elipsis para contar su historia. El público, al menos si hay que juzgarlo por la ratio de críticas de usuarios en Steam, fue más ambivalente.

Contemporáneo de 'Thirty Flights of Loving', 'Home' trasladaba los mecanismos del *walking simulator* a un entorno 2D *lo-res*, similar al visto en juegos como 'Lone Survivor', para ponernos en la piel de un hombre medio amnésico que intenta volver a su casa y, al mismo tiempo, descubrir por qué ha despertado en una que no es la suya. Explorando con él los recovecos de cada lugar que visitamos, vamos no sólo descubriendo indicios de una siniestra historia, sino decidiendo qué fue lo que pasó; todo ello desemboca en varios posibles finales, a cual más sombrío.



VUELVE A CASA, STANLEY

Hasta entonces, el *walking simulator* se había mantenido en su nicho, con sus juegos conquistando una audiencia fiel pero pequeña; en una película estudiantil americana, serían esos estudiantes *raritos* que forman su corrillo al margen de la clase. A partir de 2013, ya no sería así: ese año sería la noche del baile de graduación en la que todos los alumnos descubren que los patitos feos eran hermosos cisnes, o al menos patos feos pero también fuertes, formales, y con carisma arrollador.

El primero de los patos en desplegar alas de cisne fue 'Proteus', de Ed Key y David Kanaga, que llevaba a su máximo exponente el aspecto más zen del género. 'Proteus' nos ofrece vagar por una isla generada procedimentalmente en un estilo *lo-res*, y ver pasar sus cuatro estaciones hasta llegar al invierno y, con ello, al desenlace; todo ello sin excusa argumental y sin palabras, pero con una envolvente banda sonora y sonidos de la naturaleza que buscan crear una experiencia sinestésica.

Pero el que de verdad haría volver la cabeza a propios y extraños sería 'Gone Home'. Sus creadores: The Fullbright Company, un equipo de veteranos de la industria —trabajaron en 'BioShock 2' y su DLC 'Minerva's Den', 'BioShock Infinite' y 'XCOM'— debutando como independientes. Su obra nos pone en los zapatos de Kaitlin "Katie" Greenbriar, quien tras un año estudiando fuera vuelve al hogar familiar la madrugada del 7 de junio de 1995; lo que encuentra es una angustiada nota →

Capturas: 'Proteus'; más arriba: 'Thirty Flights of Loving'.



de su hermana pequeña, Samantha, que suena a despedida final, y una casa vacía. ¿Dónde ha ido todo el mundo, y por qué no están?

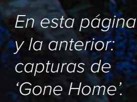
'Gone Home', de una manera más explícita que 'Dear Esther' o sus primeros descendientes, tiene una pretensión de ser un videojuego accesible para la gente que no juega. Karla Zimonja, fundadora de Fullbright, así lo admitía en una entrevista concedida a Canino Magazine, citando la ausencia de puzles, enemigos, tiempos límite para hacer cosas o estados de fallo como un elemento a favor de que la gente con miedo a jugar se atreviera a probarlo. Claro que eso no significa que no haya reto; lo hay, añadía Zimonja, dentro de la cabeza del jugador, que tiene que poner en orden en su cabeza los retazos de la historia de los Greenbriar, y sacar sus propias conclusiones a partir de lo que encuentre. A todo eso hay que sumar una atmósfera misteriosa, a la que contribuyen el ambiente nocturno y tormentoso en el que tiene lugar la acción así como la naturaleza de las progresivas revelaciones sobre los Greenbriar, y el tratamiento de temáticas LGBTI+.

El juego de Fullbright ganó premios, cosechó parabienes más allá de la prensa del videojuego —incluyendo menciones en el mismísimo New York Times—, y dio publicidad al género entre el gran público; también cosechó críticas de cierto sector de la masa jugona, que todavía hoy se resisten a considerarlo un juego o, al menos, a admitir que su historia debía ser contada en un juego. En Fullbright no debieron de perder mucho sueño, pudiendo apoyarse en una masa de *fans* todavía mayor que la comunidad *modder* de 'Half-Life 2'.

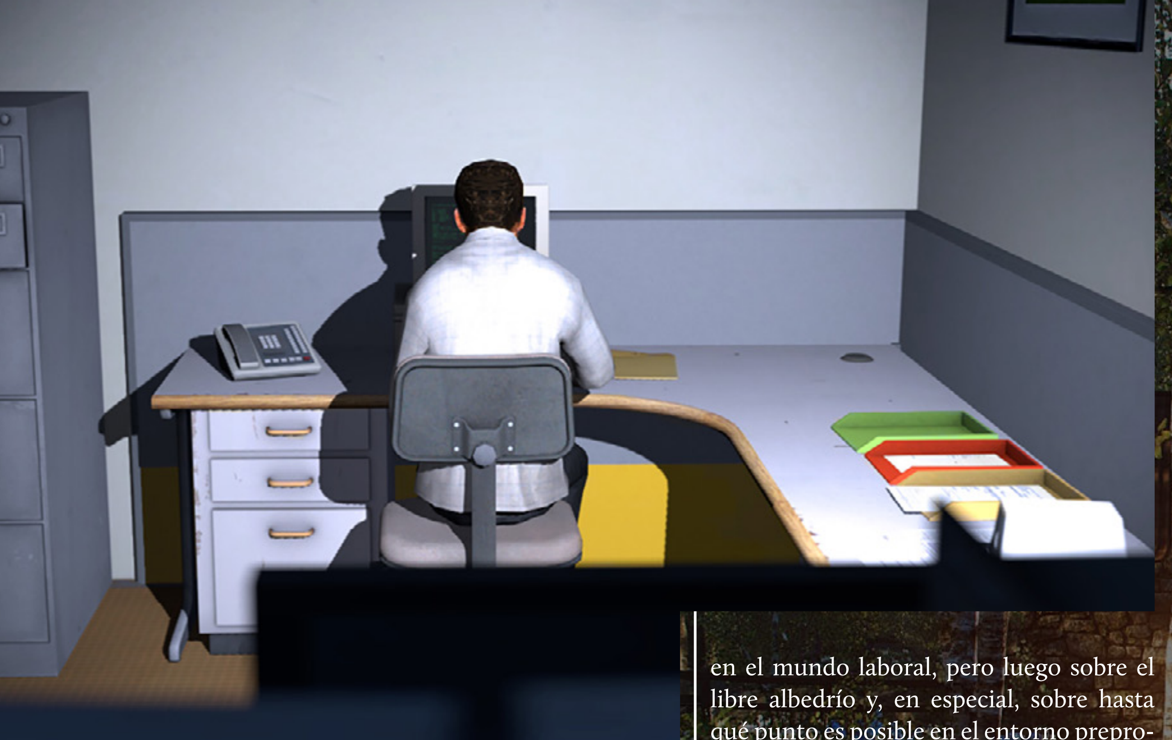
Por si acaso no bastaba con la exploración del hogar de los Greenbriar, en octubre del mismo año apareció otro *walking simulator* que terminó de borrar cualquier duda de que el género había conquistado su lugar: 'The Stanley Parable', de Galactic Cafe. Al igual que 'Dear Esther', su encarnación original había sido la de un aclamado *mod* para 'Half-Life 2', pero fue su lanzamiento comercial el que encontró campo abonado para el florecimiento de su extraña propuesta.

El Stanley cuya parábola vertebra el juego es un oficinista gris cualquiera, feliz en su alienante trabajo de pulsar los botones que su ordenador le indica… hasta el día en el que el ordenador deja de indicarle qué botones pulsar, y Stanley se da cuenta de que está solo en su oficina. ¿Qué puede hacer a partir de ahí? Puede seguir las indicaciones de la voz en *off* que narra su historia, o puede… hacer otra cosa; sí, aunque ese mismo narrador intente reconducirle al redil de la historia prefijada, le advierta de horribles peligros por desviarse del camino, o interpele al propio jugador que maneja a Stanley.

Pese a su carácter de aventura narrativa, lo que plantea 'The Stanley Parable' es, más que una historia, una reflexión: primero sobre la alienación del trabajador →



En esta página y la anterior: capturas de 'Gone Home'.



«'GONE HOME', DE UNA MANERA MÁS EXPLÍCITA QUE 'DEAR ESTHER' O SUS PRIMEROS DESCENDIENTES, TIENE UNA PRETENSIÓN DE SER UN VIDEOJUEGO ACCESIBLE PARA LA GENTE QUE NO JUEGA»

en el mundo laboral, pero luego sobre el libre albedrío y, en especial, sobre hasta qué punto es posible en el entorno preprogramado de un videojuego. Por el camino, reparte algunas pullas, destacando las dirigidas a los juegos que *llevan de la mano* a los jugadores y las que se mofan de la obsesión completista por conseguir todos los logros de un juego.

Ese año también vería, tan sólo un mes antes que 'The Stanley Parable', la aparición de 'Amnesia: A Machine for Pigs', de por thechineseroom. Partiendo de 'Amnesia: The Dark Descent', el sorprendente éxito de terror de Frictional Games, los creadores de 'Dear Esther' nos ponían en la piel de un empresario británico de finales del siglo XIX para hacernos vivir con él una historia de terror menos centrada en evitar enemigos o amenazas, y mucho más en ir descubriendo los horrores ocultos tras su pérdida de memoria. Algunos *fans* del original refunfuñaron con los cambios, pero otros celebraron una aproximación al terror más cerebral que entroncaba con los clásicos literarios del género.

PASOS FIRMES

Con semejantes valedores, investidos del éxito de la crítica y de un público más numeroso (y ruidoso) que sus no pocos detractores, el juego narrativo ambiental afianzaba su lugar: ya no era un nicho de *raritos*, sino que se sentaba a la mesa de los mayores. A partir de ahí, los títulos de pasear por un escenario y descubrir una historia a retazos iban a volverse más abundantes y variados, y no sólo por los nuevos esfuerzos de los cultivadores del género.

'Jazzpunk', en febrero de 2014, abriría pronto la llegada de nuevos títulos de género con una propuesta casi inédita: la comedia absurda al estilo de 'Aterriza como puedas'. Como espía al servicio de una agencia privada, tenemos que realizar los encargos más disparatados en un mundo colorista, hecho a partes iguales de *cyberpunk*, estética sesentera y chistes buenos de puro malos. A diferencia que anteriores ejemplos de narrativa ambiental, hay algo de aventura clásica en su estructura, en forma de los distintos niveles por los que pasamos y los (a decir verdad, bastante sencillos) puzles que debemos solucionar para seguir adelante; pero la gracia, como en sus antecesores, sigue residiendo en explorar los recovecos, sea para encontrar misiones secundarias a cual más disparatada —cazar palomas para hacer un pastel al microondas con ellas y estampárselo en la cara al que nos da la misión, por ejemplo— o para apreciar los estrambóticos detalles del mundo que nos proponen sus creadores, Necrophone Games.

En el mismo año, pero hacia septiembre y situándose en la otra punta del espectro anímico, tenemos 'The Vanishing of Ethan Carter'. The Astronauts, un equipo de veteranos de People Can Fly ('Painkiller', 'Bulletstorm'), nos ponen en una aventura de misterio, que al igual que 'Jazzpunk' existe en esa delgada frontera entre la aventura y el *walking simulator*. Como el detective Paul Prospero, debemos resolver la desaparición del Ethan Carter del título, un niño que le escribió una carta suplicando ayuda antes de desaparecer justo tras un brutal asesinato. Para ello, acudimos al valle de Red Creek, donde vive Ethan, descubriendo a medida que nos adentramos en él que algo horrible de carácter sobrenatural está pasando bajo su tranquila fachada. Adrian Chmielarz, cabeza visible del estudio, buscaba una experiencia narrativa mejor haciendo que el diseño se volviera imperceptible para el jugador; casi lo consiguió, pero las servidumbres que el juego paga al género de aventura —hay que investigar, y resolver, todos los sucesos extraños que podemos encontrar antes de poder ver el final del juego— lo perjudican hacia su tramo final.

Estos dos serían los títulos más destacados del año, pero estarían acompañados por más de una docena de otros ejemplos de narrativa ambiental; entre ellos, el terror desde el punto de vista de un niño de 'Among the Sleep', el surrealismo emotivo de 'A Bird Story', o la ciencia ficción de 'Lifeless Planet'. Muchos de esos títulos cruzaban la narración contemplativa con la aventura, como los propios 'Jazzpunk' y 'Ethan Carter', o con otros géneros, en lo que puede considerarse un signo más de su afianzamiento. →



Página anterior: 'The Stanley Parable'. Arriba: 'Amnesia: A machine for Pigs'. Más arriba: 'Jazzpunk'. Abajo a la derecha: 'The Vanishing of Ethan Carter'.

THIS IS WHAT THE JAZZ IS ALL ABOUT

EL REGRESO DE LOS PIONEROS

¿Qué hacían los creadores del género, mientras tanto? Preparar su vuelta a la arena del *walking simulator*, por supuesto. En concreto, thechineseroom lo iba a hacer entrando por la puerta grande en el terreno *hardcore*: de la mano de Sony Computer Entertainment, iba a sacar un título exclusivo para PlayStation 4, elaborado con el potente motor gráfico CryEngine. Davey Wreden, creador de 'The Stanley Parable', pretendía por su parte seguir en la misma estela de su trabajo previo, pero metiéndose en terrenos más personales para el propio jugador.

En el primer caso, el resultado fue 'Everybody's Gone to the Rapture', que nos ponía en medio del recién abandonado pueblecito inglés de Yaughton, Inglaterra, a descubrir por qué diablos sus habitantes se habían desvanecido de repente. ¿El medio para ello? Pues, además de los documentos, grabaciones y demás retazos de historia ya clásicos en el género, una especie de impresiones psíquicas de los sucesos acaecidos antes de la desaparición de todos, en lo que bien podría considerarse un guiño a las apariciones fantasmales de 'System Shock 2' o 'BioShock'.

En el segundo, 'The Beginner's Guide' rompía aún más fuerte con la convencionalidad. Tomando como base su propia angustia tras el lanzamiento de 'The Stanley Parable', Wreden teje otra obra rebosante de metanarrativa, que nos lleva por los juegos que creó un supuesto amigo, Coda, para acabar reflexionando sobre el porqué de hacer los juegos, la necesidad de la relación entre autor y público, y lo rápido que juzgamos a una persona.

¿Y Fullbright? Los chicos de 'Gone Home' tardarían todavía un par de años más, pero la espera valdría la pena. 'Tacoma' es una aventura de ciencia ficción en la que encarnamos a una contratista que va a recuperar los archivos de la IA que rige la estación espacial del título, y que mientras espera la transferencia de archivos se entretiene viendo las grabaciones de los tripulantes; algo que podría hacerse pesado bastante rápido, pero que en la práctica funciona gracias a que las grabaciones son cortas, y a que es posible rebobinarlas hasta el punto que que-



ramos ver. Gracias a ello, el juego nos va metiendo en la vida de las personas que vivían y trabajaban en la estación, y dándonos detalles de cómo funciona el mundo futurista; además, cuantas más grabaciones veamos, más rápido se cargarán los fragmentos de la IA que tenemos que descargar.

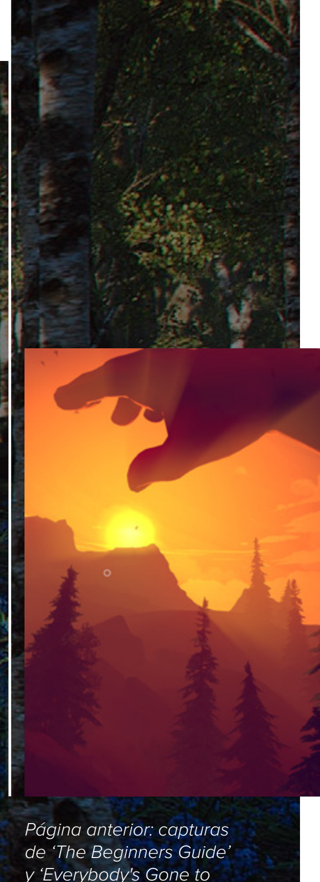


«'THE BEGINNER'S GUIDE' ROMPÍA AÚN MÁS FUERTE CON LA CONVENCIONALIDAD, REFLEXIONANDO SOBRE EL PORQUÉ DE HACER LOS JUEGOS, Y LA NECESIDAD DE LA RELACIÓN ENTRE AUTOR Y PÚBLICO»

ARTE, MISTERIOS, OBITUARIOS Y VAGABUNDOS

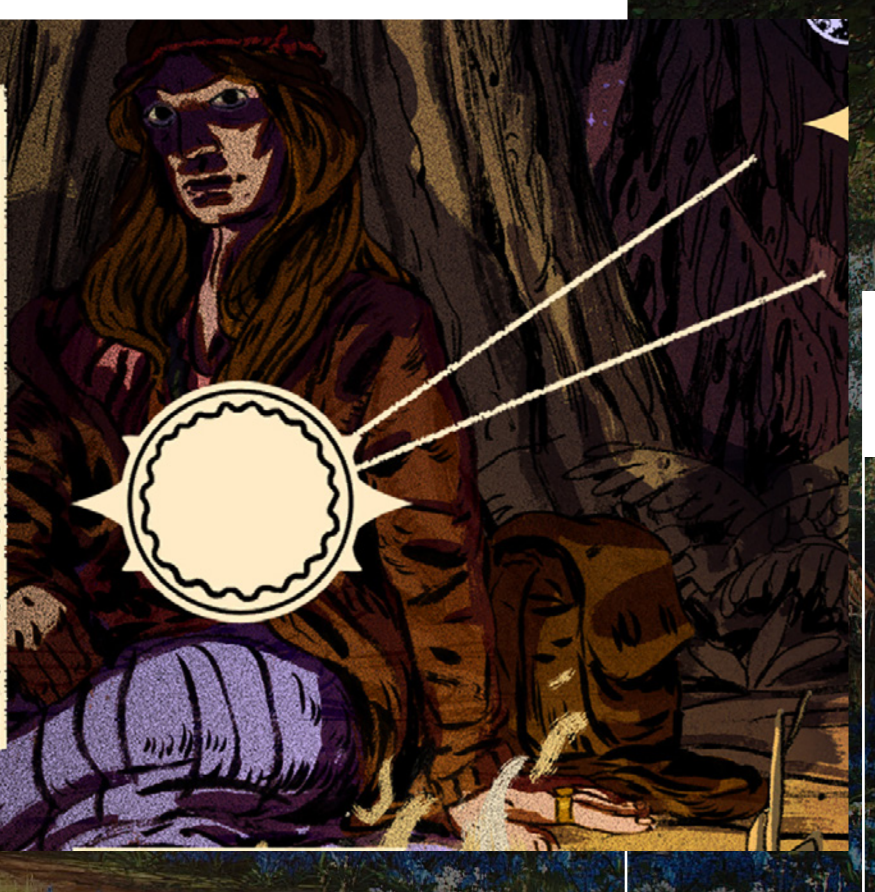
Entretanto, otros más se habían animado a entrar en el género con resultados notables. Los polacos Bloober Team presentaban en 2016, tras un período de *beta* abierta en Steam, 'Layers of Fear', un túnel del terror interactivo con los delirios de un pintor en busca de la inspiración perdida en un entorno hecho de sus peores pesadillas y sus remordimientos por el pasado. Variable State hacía lo propio con 'Virginia', un juego narrativo inspirado en la narrativa de David Lynch —en 'Twin Peaks', para ser más exactos— y en las mecánicas de 'Thirty Flights of Loving', que nos ponía en los zapatos de una agente del FBI investigando un macabro crimen. Y Campo Santo entraba en escena con 'Firewatch', una reflexión sobre el escapismo que buscamos en los juegos a través de los noventa días que el protagonista decide pasar como vigilante contra incendios en el parque nacional Shoshone, y del misterio en el que se involucra al investigar algo extraño que ve desde su atalaya.

Y entonces, en 2017, llegó 'What Remains of Edith Finch', la historia de una joven buceando en la biografía de su familia para averiguar por qué ella es la última que queda viva de su linaje. Con la exploración del hogar de hilo conductor, un poco a la manera de 'Gone Home', iremos metiéndonos en viñetas jugables que nos muestran la vida y, en especial, la muerte de los diversos integrantes de la familia Finch. Al tiempo que la propia Edith, iremos descubriendo quiénes eran cada uno de sus familiares, y completando el árbol genealógico que nos aparece en el menú de pausa y que, ya desde el principio del juego, nos advierte de que todas las historias que viviremos acaban mal. Unido a eso, el diseño del escenario, pensado para refle- →



Página anterior: capturas de 'The Beginners Guide' y 'Everybody's Gone to the Rapture'.
En esta página: 'Tacoma' y 'Firewatch'.

«‘WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE’, PESE A COSECHAR PREMIOS, NO LOGRÓ NI ÉXITO COMERCIAL NI EL RECONOCIMIENTO MASIVO DE LA CRÍTICA QUE ESPERABA SU CREADOR»



jar que en la casa que exploramos vivió de verdad una familia, provoca que el jugador que maneja a Edith encuentre retazos de la historia de cada Finch en los objetos cotidianos y en cómo están situados.

Pese a la buena salud del género que demuestran estos títulos, hay muchos más que, o no llegan a estos niveles de excelencia, o no tienen su éxito. El más sonado de entre los lanzamientos recientes es el de 'Where the Water Tastes Like Wine', que pese a cosechar premios, no logró ni éxito comercial ni el reconocimiento masivo de la crítica que esperaba su creador, Johnnemann Nordhagen. Una verdadera lástima, teniendo en cuenta la atractiva premisa del juego, consistente en vagar por la Norteamérica de la Gran Depresión para reunir las historias de sus habitantes, y convertirlas de ese modo en parte del acervo de mitos y leyendas de la nación.

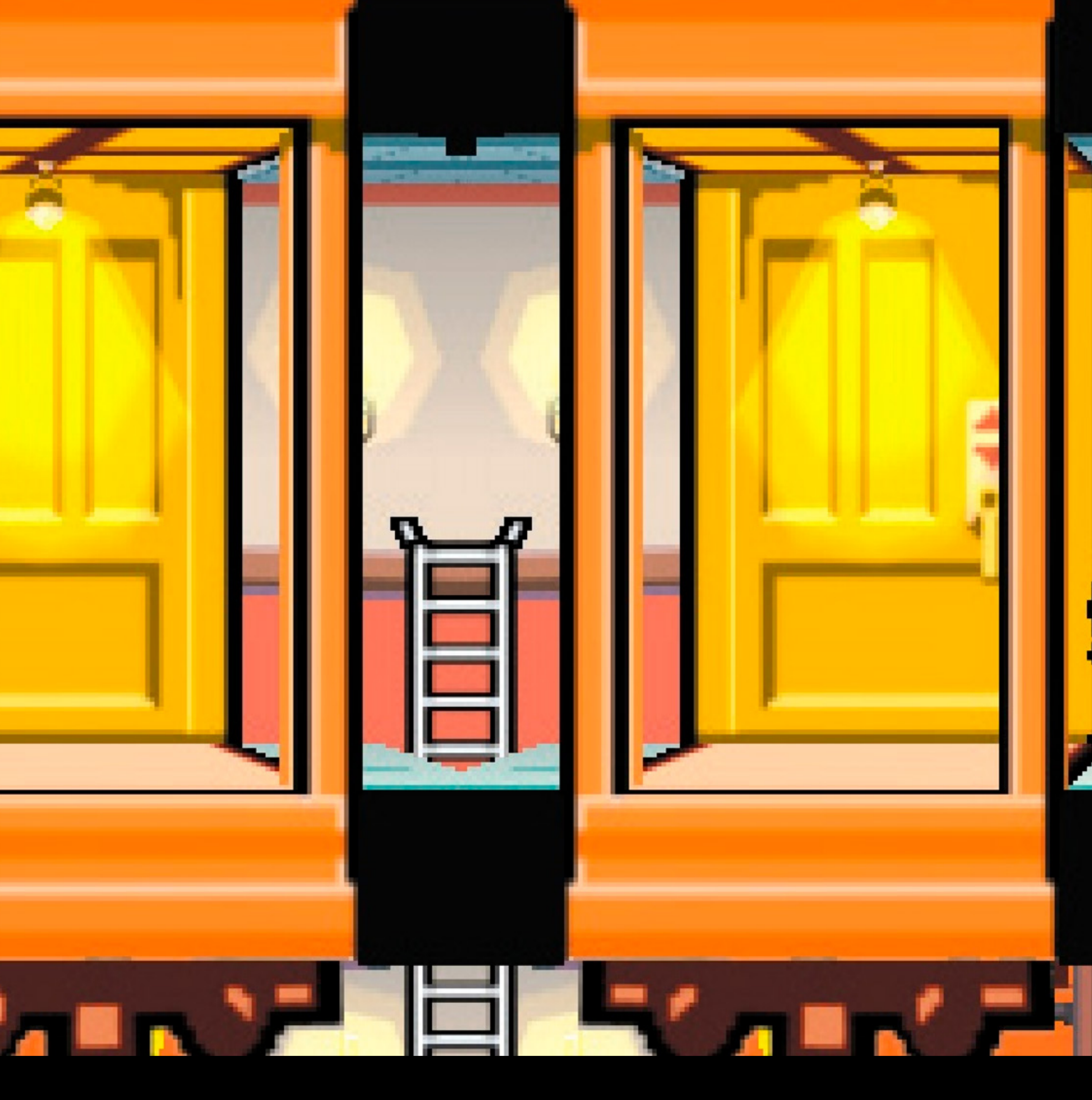


En la página anterior: capturas de 'Layers of Fear' y 'What Remans of Edith Finch'.
Arriba: 'Where the Water Tastes Like Wine' y 'Gris'.

HACIA DONDE NOS LLEVEN NUESTROS PASOS

Y, a partir de todo esto, y de las decenas de títulos que ya se inscriben dentro del género total o parcialmente, ¿hacia dónde van los *walking simulators*? Tal vez no sólo a una evolución por sí mismos, sino a una cada vez mayor hibridación con otros géneros; no en vano el reciente y aclamado título de plataformas 'Gris' tiene una importante carga de narrativa ambiental, y ya hemos visto que ejemplos como 'Ethan Carter' o 'A Machine for Pigs' mezclaban en su seno la narrativa a lo 'Dear Esther' con el terror y la aventura.

Lo que no parece probable es que el género en sí deje atrás su esencia por resultar más cercano al jugador tradicional; o tal vez sí, porque el género es de quien lo cultiva, y a saber por dónde les da a los siguientes creadores que decidan hacer una incursión en los *walking simulators*. Si así fuese, sería una pena, dado que ha demostrado en estos años contar con un importante núcleo de adherentes a su propuesta de poner la narrativa por encima de todo, simplificar las mecánicas al máximo, y dejar que sea el propio jugador el que dicte el ritmo con el que se desarrolla la acción; y si algo necesita el videojuego, sobre todo para quitarse el topicazo de que *sus historias son malas*, es obras que sepan emplear sus fortalezas para crear un lenguaje narrativo propio.



Trabajo en equipo

Exit
Taito / 2005
PSP/Nintendo DS/Xbox Live Arcade

¿Qué valor le damos a las vidas virtuales? Se trata únicamente de combinaciones indescifrables de ceros y unos pero, de algún modo, cuando se crea la magia de la inmersión, pasan a ser congéneres. Y



entonces, aunque sea dentro de ese pacto endeble, podemos escuchar sus gritos de auxilio. El héroe virtual en que nos convertimos no necesita armas de fuego, sino la ayuda de los demás. Ni el mayor cataclismo puede derrotar a un equipo que trabaja unido, en el que las personas que rescatamos colaboran para salvar a otras de las llamas del fuego. Un único objetivo: salir de ahí con vida. Dentro no se queda ni el perro.



LA FIRMA INVITADA

SOBRE LA VIOLENCIA Y EL JUEGO SUBVERSIVO

por Paula García

Me gustaría invitar al lector a un ejercicio de nostalgia: que intente recordar la primera vez que sintió que había roto un videojuego, que había encontrado una pequeña debilidad dentro de su lógica interna que le permitía jugar en sus propios términos, más allá de los que *a priori* parecían propuestos por el título. Si yo hago un poco de memoria, se me vienen a la cabeza varios: quizás el más característico es el nivel 1-2 de 'Super Mario Bros.', donde mantenernos en una plataforma de ascensor unos segundos más de lo esperado nos permitía saltar por encima del escenario y terminar llegando a la Warp Zone, una habitación secreta con tres atajos a los mundos 2, 3 y 4 del juego que nos permitía acceder a ellos sin necesidad de derrotar ningún enemigo. Para otros, quizás sea el momento en el que obtuvieron la Crissaegrim, el arma más poderosa de 'Castlevania: Symphony of the Night', que puede aparecernos como recompensa al derrotar algún enemigo aleatorio desde el principio del juego, y que hace que podamos avanzar por las habitaciones con muchísima más facilidad.

Quizás propiciado, en cierta medida, por la multiplicidad de ocasiones en las que los videojuegos nos han permitido desviarnos un tanto del camino establecido, los jugadores han terminado encontrando un montón de maneras alternativas de experimentar con su tiempo de juego. Y a pesar de que existe una indudable tendencia por parte del medio a cohesionar sus historias alrededor de mecánicas y verbos agresivos o violentos, llama la atención la cantidad de veces en las que los modos de juego alternativos no están en realidad relacionados con el acto de matar o enfrentarse a enemigos, sino que precisamente se basan en el hecho de no hacerlo. La persona que juega se rebela contra las reglas impuestas, las usa de manera supuestamente no apropiada, y la subversión consiste precisamente en el rechazo a la violencia intrínseca en algunas de ellas.

La comunidad y desarrolladores de 'Spelunky', un plataformas *roguelike* cuya base de *fans* sigue considerablemente activa a día de hoy, vivieron un momento llamativo relacionado con este concepto del que hablábamos hace ya unos años. En la edición del año 2016 de Awesome Games Done Quick, un evento bianual con fines benéficos dedicado al *speedrun* —el acto de pasarse juegos lo más rápido posible—, Derek Yu y Andy Hull, los creadores del juego, preguntaron —precisamente, mientras comentaban estos modos de juego alternativos que los jugadores habían inventado— si alguien había hecho alguna vez una partida «pacifista, sin usar oro» combinada de 'Spelunky'. La muerte permanente y la generación procedimental de los niveles característicos del género hacen que 'Spelunky' sea un juego casi legendariamente difícil. Así que, naturalmente, los jugadores encuentran una satisfacción especial en imponerse retos dentro de sus mazmorras; los desarrolladores del juego estaban preguntándose, precisamente, cuáles serían los límites de imaginación de éstos. Un día después, el usuario krille71 les ofreció la respuesta: subió a YouTube un vídeo en el que no sólo superaba el juego —incluyendo su jefe final secreto— sin recolectar absolutamente nada de dinero, sino que lo hacía sin matar directamente a ningún enemigo.

Es interesante observar el vídeo porque hay un montón de pequeños detalles en él que dicen mucho sobre la relación entre el jugador y el videojuego. →



Pasarse 'Spelunky' de esta manera es una hazaña de un elevadísimo nivel de dificultad, claro, pero también requiere un nivel muy alto de entendimiento del diseño del juego y, sobre todo, de las formas en las que se puede romper o reinterpretar para cumplir nuestros objetivos, aunque sean tan aparentemente inalcanzables como éste. El jugador aprovecha pequeñas características del entorno, como su destructibilidad, o las trampas destinadas a entorpecer el progreso del jugador, para volverlas a su favor y poder seguir avanzando. Lo más llamativo de todo esto no es, en cualquier caso, la habilidad del usuario: es que, hasta el momento de la publicación de ese vídeo, los propios desarrolladores ni siquiera habían considerado la posibilidad de que aquello se pudiera lograr dentro de las reglas que ellos mismos habían diseñado. De repente, el concepto de intencionalidad y autoría de una obra se difumina un poco: el medio se convierte en algo más maleable, abierto a interpretación y transformación cuando está en manos del público.

El juego pacifista no es un concepto particularmente novedoso, especialmente en internet, donde los usuarios han pasado décadas intentando encontrar maneras alternativas de disfrutar sus videojuegos favoritos. Así, buscar *pacifist run —partida pacifista* en castellano— en cualquier comunidad relacionada con los videojuegos dará cientos de miles de resultados. En ocasiones concretas, los propios títulos ofrecerán al jugador la opción de jugar en modo pacifista como parte de las mecánicas de juego. Uno de los ejemplos más conocidos y más tempranos de esto es la saga 'Deus Ex', un videojuego de disparos y sigilo en primera persona que deja escoger al jugador cuál es la forma en la que quiere aproximar la partida: si quiere asesinar a sus oponentes, la opción más sencilla, o prefiere simplemente noquearlos, que cambiará un tanto la dinámica del juego a corto y a largo plazo. De una manera similar, la saga 'Metal Gear Solid' incentiva el juego no letal ofreciendo mejores recompensas para algunos de los jefes o enemigos neutralizados de esta manera. Ambas series comparten una

«ESTOS MODOS DE JUEGO ALTERNATIVOS TERMINAN POR AÑADIR UNA CARGA NARRATIVA Y POLÍTICA A NUESTRAS ACCIONES»



particularidad en su aproximación a la no violencia: a pesar de que en las partidas pacifistas nuestro personaje no asesinará a ningún oponente, la forma en la que el jugador se relaciona con los enemigos comparte un lenguaje extremadamente similar. Seguimos disparando o golpeando a quienes se interponen entre nosotros y nuestros objetivos, con la levísima diferencia de que el medidor que rellenamos no es uno de daño sino uno de energía, que hace que el enemigo se desmaye en lugar de morir.

Terminar una partida de 'Metal Gear Solid 2' utilizando el arma de dardos tranquilizantes en vez de una pistola corriente no tiene nada que ver, no obstante, con la experiencia del usuario de 'World of Warcraft' que consiguió subir al nivel máximo únicamente mediante la recolección de flores y plantas. Tampoco es similar a la de los los jugadores de 'Pokémon' en modo Nuzlocke, una modalidad que añade reglas externas a cada partida y que, si bien no rechaza explícitamente la violencia, está pensada para añadirle una carga emocional más grande a la premisa del juego. En 'Pokémon' combatimos con nuestras mascotas virtuales con otros animales controlados por la IA; si nuestro pokémon muere, podemos curarlo de forma gratuita y hacer que vuelva al combate sin mayores inconvenientes. En una partida Nuzlocke, se autoimpone la regla de que si uno de nuestros pokémon se debilita, morirá para siempre, y el jugador se verá obligado a liberarlo. De este modo, tienen todavía más significado: no sólo por las horas y progreso que nos hacen perder, sino por el vínculo emocional que creamos con nuestras mascotas ficticias, cuyo dolor ahora es mucho más complicado de relativizar. Ante el imperio de la violencia, en los casos en los que no podemos resistirla por completo, sí podemos resignificarla: añadir peso y sustancia a cada una de las heridas y al dolor que causamos.

Estos diferentes modos de juego alternativos, que en principio podrían parecer una simple manera de alargar la vida del título, terminan por añadir una carga narrativa y política a nuestras acciones. En un medio marcado por la obediencia, por hacer lo que se nos dice de la mejor forma posible para obtener puntos o beneficios, hay una especie de magia dentro del hecho de que haya personas que decidan sublevarse, tomar el significado existente e imponerlo de esta manera. Lo que destila aquí es una idea muy concreta: que no hay una manera correcta de jugar a un videojuego. Que los videojuegos no son inherentemente violentos, o no violentos, o nada que se les parezca: que su fortaleza reside, precisamente, en el hecho de que podemos experimentarlos de la manera en la que decidamos. Y sin eludir la responsabilidad que quienes los crean tienen sobre su contenido, también hay una forma de revolución en esa manera de subvertirlos, sea por pura diversión o por ideología.



El que tengo aquí colgado

Phoenix Wright: Ace Attorney

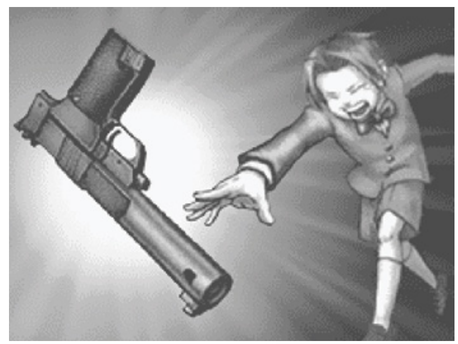
por Pedro J. Martínez

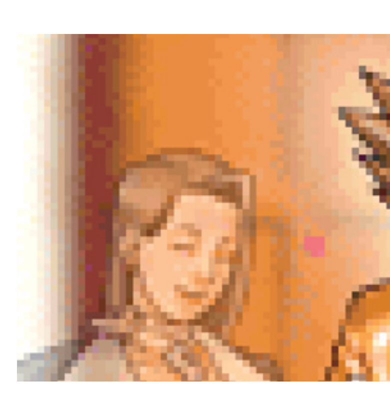
Por más que su planteamiento y su puesta en escena sean exóticos, 'Ace Attorney' no narra otra cosa que la inagotable y aristotélica guerra del bien contra el mal. Lo hace, además, de forma plana, muchas veces infantil: sus personajes, ya sean protagonistas o eventuales, no destacan por sus muchas aristas, y tampoco sus tramas, aunque elaboradas y retorcidas en ocasiones, ofrecen lecturas sucesivas ni grandes lecciones de vida. 'Ace Attorney', debajo de todo su artificio cómico, es una cosa bastante simple. Sin embargo, hay algo que hace del debut de Phoenix Wright —y, por consiguiente, de la práctica totalidad de la serie— una obra excepcional: las armas de las que, a través del mecanismo de juego, dispone el jugador para vencer a su particular encarnación del mal son la razón, el poder de convicción y la fe. Armas que disparan un único proyectil: LA VERDAD.

La verdad es el eje central de toda la narrativa de 'Phoenix Wright: Ace Attorney'. Partiendo de la figura idealizada del abogado —lejos tanto del picapleitos sin ética profesional como del encorbatado y trasnochado señor aburrido con maletín— como cimiento narrativo y centro de operaciones jugables, la verdad vendría a ser el banderín final de meta, la *princesa* que espera ser rescatada. Pero esa Ítaca requiere un peculiar viaje del héroe, dividido en etapas sucesivas que se van alternando continuamente. Por un lado, fases en las que investigar, heredando el sistema de las clásicas aventuras de texto, muy cerca de las *visual novels*; y por otro, fieros combates en el ring del estrado, ante fiscales con un relato sólido en contra de nuestro cliente, ante testigos que creen haber visto más de la cuenta y frente a un juez que penalizará cualquier movimiento en falso. En los juzgados, Phoenix desenmascara cada mentira, esclarece conspiraciones ocultas durante años y derrota en combate singular a cada malvado asesino. Y lo hace sin portar una espada, sin disparar jamás una bala. Shu Takumi, creador de la serie, siempre fue un tipo naíf e informal, que irradia optimismo y vitalidad a cada cosa que toca. Sus juegos son un reflejo de ello: los temas oscuros y perversos se trivializan, siempre encuentra lugar para una sonrisa en el drama más crudo. Como *nonviolent video game*, 'Phoenix Wright: Ace Attorney' puede ser el arquetipo de muchas cosas, pero por encima de todo destaca que ninguna otra serie de videojuegos había logrado conectar de esa forma la vía civilizada para la resolución de conflictos como lo hace el sistema de juego de Takumi.

Este primer título de la ya extensa serie, originalmente publicado en Game Boy Advance pero popularizado a nivel mundial cuando fue portado y traducido a casi todos los idiomas en Nintendo DS, nos pone ante cinco casos aislados, capítu- →

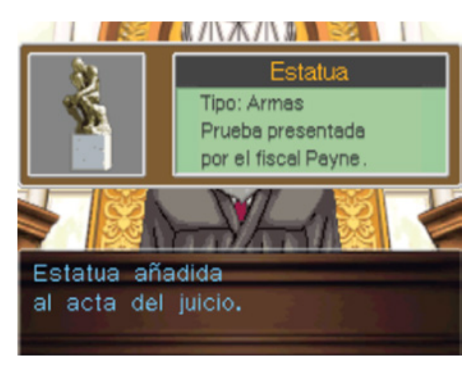






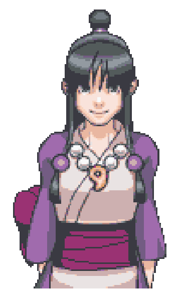
los sueltos pero interdependientes entre sí en una trama global que explota en el último caso, más largo, difícil y ensortijado. La forma en la que el jugador se involucra en las investigaciones y la dinámica de los juicios es simple como decisión de diseño. Takumi quería que cualquiera pudiera jugar a un 'Ace Attorney': sin retos de habilidad o destreza con los controles, conseguía que el jugador se sumergiera en la historia, pensara a la par del protagonista. Elucubrar en torno a cada hecho en apariencia irrefutable, repasar mentalmente las pruebas que vamos obteniendo y, quizá, adelantarnos al propio juego en su planteamiento de desafíos lógicos, puzles en esencia, es lo más satisfactorio de todo el título. Esa integración y cohesión ludonarrativa entre las herramientas disponibles y la propia naturaleza del videojuego hacen que una idea tan atrevida como la de utilizar el entorno y la ambientación propia de algo tan poco disfrutable *a priori* como un juicio por asesinato se convierta, en cierto modo, en uno de los hitos del medio de las últimas décadas.

Pero Phoenix Wright no es Martin Vail, ni Kevin Lomax, sino un despistado y joven novicio que tiene todo por aprender. Por eso la confianza es fundamental. Phoenix no se ve en la encrucijada de defender de la mejor manera posible a culpables, ni busca el *damage control* cuando tiene el caso casi perdido: recompensa su buena fortuna —y compensa su falta de experiencia— llevando sus pesquisas más allá del









La técnica Kurain

Uno de los aspectos más controvertidos de toda la serie es la presencia de lo sobrenatural tanto en la narrativa como en la manera en la que se van resolviendo los distintos casos. La familia Fey, unida íntimamente a Phoenix Wright, es capaz de realizar técnicas médium que llevan las tramas al terreno de la fantasía. Las investigaciones, dirigidas por un marcado método científico por miembros de la policía, mezclan mal con asuntos paranormales. Una pequeña tasa que pagar.



compromiso deontológico, mostrando un idealismo contagioso que nos lleva a pensar que, al final, sólo es cuestión de acierto y trabajo llegar hasta la verdad. Que las sentencias justas están en manos del buen desempeño de los letrados. La forma de concebir la justicia en 'Ace Attorney' es un inaudito ejercicio de fe en la humanidad, pues se muestra como un instrumento de las sociedades para impartir, precisamente, justicia, y no un instrumento del poder —esto es, las élites— para perpetuarse, como es en muchos casos.

Fuera del juzgado, el mundo aparece filtrado por el iris de Takumi. Los personajes entrañables, que demuestran sus sentimientos de forma casi exhibicionista, no paran de entrometerse y cambiar el curso de las investigaciones. Se trata de un microcosmos cerrado en el que, pase lo que pase, siempre repite un elenco fijo. De esa forma todo se vuelve comprensible y hogareño, al igual que esas comedias familiares de los ochenta en las que, pasara lo que pasara, sabíamos que siempre acabarían bien.

¿Qué es ese ruido?

'Ace Attorney' es una serie construida en torno a personajes, a frases recurrentes y *running gags*, y aquí el apoyo sonoro es primordial: esos ruiditos estridentes que adornan cada broma o cada frase impactante son parte inseparable de su narrativa, pues describen con más precisión el mundo que nos rodea que pilas de texto y dibujos. Porque ese sonido nos acompaña un instante y luego se va. Lo que dura un descubrimiento, lo que tarda en desvanecerse una risa. Provisional y perecedero, como un golpe de platillos.

Visto así, Phoenix podría ser el héroe de la normalidad, aquél que no reconocerías ni con la capa puesta, pues él no necesita tomarse la justicia por su mano, sino que es capaz de triunfar dentro del marco legal establecido. El gran triunfo de una civilización es construir un sistema que, por un lado, funcione, como es obvio, pero, por otro, que sea respetado por aquéllos que se dicen *justicieros*. Phoenix Wright, con su pelo de punta y sus «¡protesto!» seguidos de interminables silencios y su afición a enseñar a todo el mundo su distintivo de letrado, puede que no aspire a tal término, pero sí que es de ese tipo de personas, esos hombres y mujeres que creen ciegamente en sí mismos, en sus clientes, en que ahí fuera está la verdad, esperando ser encontrada. Una verdad para ser disparada justo al corazón del asesino. Una verdad que atraviesa piel, órganos y huesos y que es imposible de detener.



Humanización robótica

Shiny

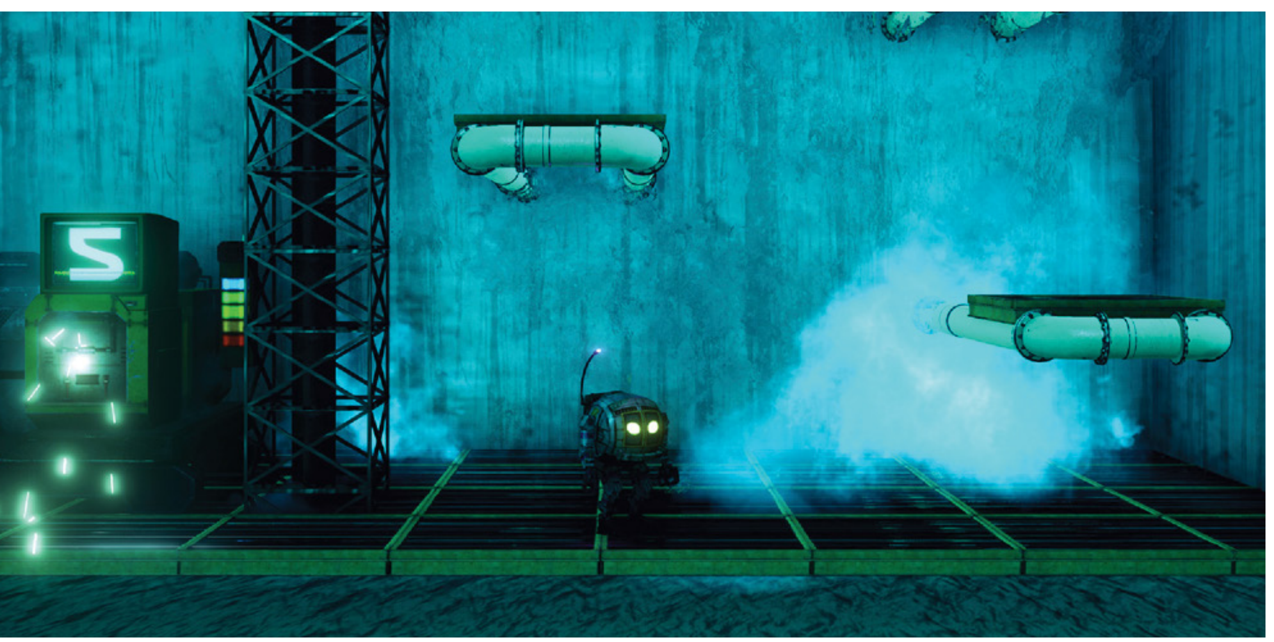
por Marcos Gabarri



São Paulo es la ciudad más grande de Sudamérica. También una de las más caóticas. Se encuentra en el tercer Estado de Brasil con porcentaje más alto de «muertes violentas por causas indeterminadas», tal y como nos indica el 'Atlas da Violência' de 2018, aunque al lado de las masacres que se producen en el norte del país, la ciudad parece un auténtico remanso de paz. Los intentos de las autoridades brasileñas por reducir las tasas de criminalidad se quedan en agua de borrajas cuando las Américas siguen a lo suyo, combatiendo los problemas a base de balas. Lo dice la 'Biblia': «ojo por ojo, diente por diente». O si no que le pregunten al presidente Bolsonaro, católico-evangélico, y a su amor confeso hacia la violencia política. Brasil hace una reverencia a su pasado con su liberalismo militar, una subcategoría del famoso *plata o plomo* adaptada a los tiempos que corren.

Nadie diría que el principal artífice de 'Shiny', y cabeza de Garage 227 Studios, Daniel Monastero, pertenece a este entorno. Criado en São Paulo, siempre se afanó por alejarse de esta atmósfera destructiva. Así acabó estudiando derecho, quizá, en un intento de resolver conflictos de una manera más civilizada. Durante siete años trabajó como investigador criminal en el Ministério Público do Estado de São Paulo, defendiendo los derechos de los ciudadanos, apostando por la acción penal pública. Pero el sistema era demasiado complejo, ineficaz, la burocracia nunca satisfacía las demandas del necesitado. En 2010 decidió dar un giro de ciento ochenta grados a su carrera, dedicándose al modelado 3D, lanzándose a las fauces del *freelancismo*. Tres años más tarde, ya había montado su propio estudio junto a Rafael Lima y Ed Marks, seducidos por la peligrosa aventura del desarrollo independiente. En todos estos años, sólo una cosa había permanecido intacta: sus ansias por continuar alejado de la violencia, de arrastrar a los suyos consigo.

'Shiny', su ópera prima, vio la luz en el verano de 2016 y, en cierta manera, refleja esta huida. En forma de *platformer* 2D, trata de impartir justicia poética mediante la humanización de robots, como si la personificación del metal fuera la única cura a nuestra propia robotización, a nuestra pasividad frente a la crueldad del mundo. Para ello, el estudio brasileño nos transporta al planeta Aurora, un inhóspito campo de explotación a punto de colisionar con su sol. Pronto nos damos cuenta de que el planeta ha sido evacuado, →





ahora habitado por robots abandonados a su suerte porque, ya se sabe, las ratas son las primeras en abandonar el barco. La historia comienza cuando Kramer 227, un robot de ojos afables, se niega a aceptar su destino. La mirada de Kramer, carismática, es el anzuelo que no podemos evitar morder. Nos invita a acompañar al robot en su viaje y, al mismo tiempo, nos obliga a escapar del apocalíptico Aurora sin recurrir a la monótona violencia digital. En 'Shiny' no hay sitio para la venganza contra los humanos, porque sólo hay una meta posible: salvar la vida de todos y cada uno de los robots que encontremos a nuestro paso. Sin duda, toda una declaración de intenciones.

No obstante, pese a que podemos considerar a la obra de Monastero como un manifiesto jugable, ponerse frente a 'Shiny' significa enfrentarse a un panfleto teórico en vez de a una exposición práctica. Esto se debe a que, lamentablemente, los veinte niveles que componen nuestra carrera hacia la salvación están repletos de buenos propósitos pero, también, de un buen puñado de *bugs* y toneladas de

Wall·E meets Oddworld

¿Os acordáis de Wall·E? El robot de Disney-Pixar es tan altruista como Kramer. Además, ambos comparten una mirada entrañable. Aurora, por el contrario, tiene ciertas reminiscencias a Oddworld, más por su carácter hostil que por represivo. Kramer, al igual que Abe, está destinado a salvar la vida de sus colegas, como Wall·E, a su vez, estaba comprometido con recuperar el planeta Tierra para unos irresponsables humanos.

inexperiencia. Puede que el caso más grave radique en el salto, porque cuando el pequeño Kramer despega los pies del suelo tiende a hacerlo de manera imprecisa. Esto es algo imperdonable en su género, y más en el entorno de Aurora, donde se abusa del salto de fe con frecuencia. Parece como si los brasileños no se hubieran preocupado lo suficiente por reforzar los cimientos de su obra, sobre todo cuando el único enemigo del jugador es un planeta en decadencia.

Por otro lado, 'Shiny' es una obra inconsistente. Algunos niveles tienen una duración y un nivel de dificultad irrisorios, mientras que otros tantos constituyen un verdadero reto para el jugador, tanto en términos de habilidad como de exploración. De esta manera la curva de dificultad se vuelve errática, alcanzando su máxima expresión a la hora de encontrar a nuestros compañeros robóticos. 'Shiny' lleva como lema implícito que salvar vidas es divertido, que no es necesario ver sangre ni violencia para disfrutar de un videojuego; sin embargo, no todos los niveles cuentan con robots a los que





Power-ups

Uno de los puntos fuertes de 'Shiny' son los *power-ups*: un escudo antirrocas, un sistema que regula la temperatura, ¡y hasta un *jet pack*! Salir de Aurora sin estos artilugios es imposible, pero su uso debe de llevarse a cabo con mesura: su consumo de energía es muy elevado.

salvar y, en otros, nuestra ayuda deja de ser gratificante al carecer de esfuerzo por parte del jugador.

Por suerte, no todo es negativo en términos jugables. Por ejemplo, la gestión de la salud de Kramer es el aspecto más cuidado de 'Shiny', y una de las mecánicas más interesantes teniendo en cuenta su trasfondo. La premisa parte de la falta de recursos en un planeta al borde del colapso. Así, teniendo en cuenta que los robots son máquinas que necesitan energía, Monastero pensó que la salvación de toda la población necesitaría un sacrificio: el propio Kramer. Los brasileños hacen que cada movimiento que hagamos con el personaje consuma nuestra barra de salud, desde el uso de *power-ups* hasta la reactivación de nuestros compañeros. El sistema no perdona: incluso el desplazamiento por la pantalla hará consumir nuestros recursos, convirtiendo al pequeño Kramer en un adicto a las unidades de energía que se esparcen por todos los rincones de la pantalla. Aunque pueda parecer una mecánica complicada, es en realidad muy asequible gracias al sistema de *checkpoints*, que al contar un número limitado de usos sirven, además, de contrapunto al resto de carencias del título.

Con 'Shiny', Garage 227 Studios reivindica la figura del videojuego no violento como producto divertido y, además, apto para todos los públicos. El bagaje de Monastero le







ha empujado a desarrollar una idea brillante en planteamiento, pero la inexperiencia del estudio ha hecho que 'Shiny' no satisfaga a los más exigentes por cuestiones gráficas y jugables más que evidentes. Al menos, desde São Paulo se ha lanzado un mensaje a la industria, la cual ha reaccionado positivamente. 'Shiny' es una realidad gracias a la plataforma Greenlight de Steam, y su acogida por la comunidad lo ha catapultado a PlayStation 4 y Xbox One. A pesar de todo, quizá aún haya espacio para la paz dentro de estos tiempos convulsos.

Sin derramar sangre

por Pablo Saiz de Quevedo

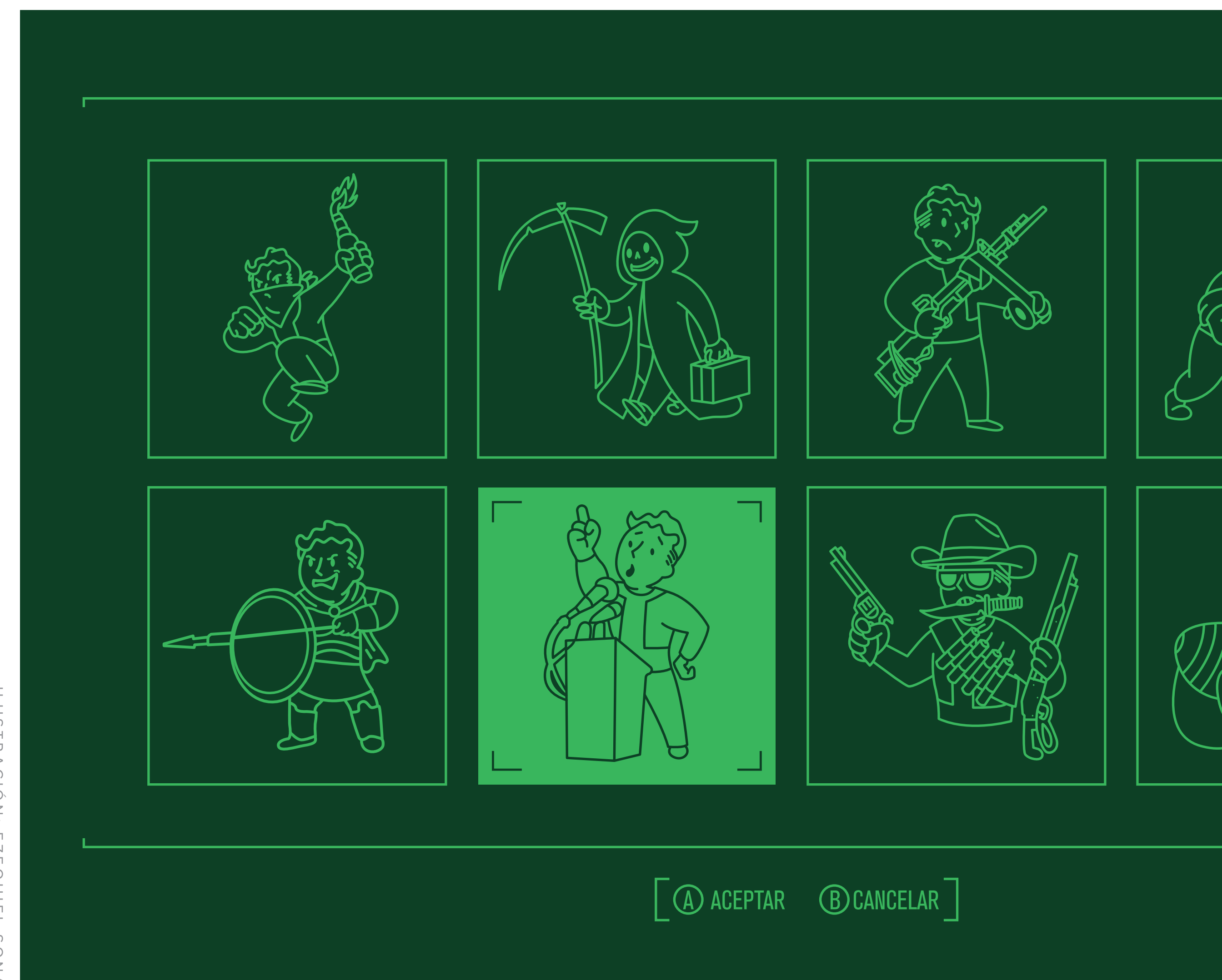


ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA



Recuerdo cuando vencí al Maestro sólo con mis palabras.

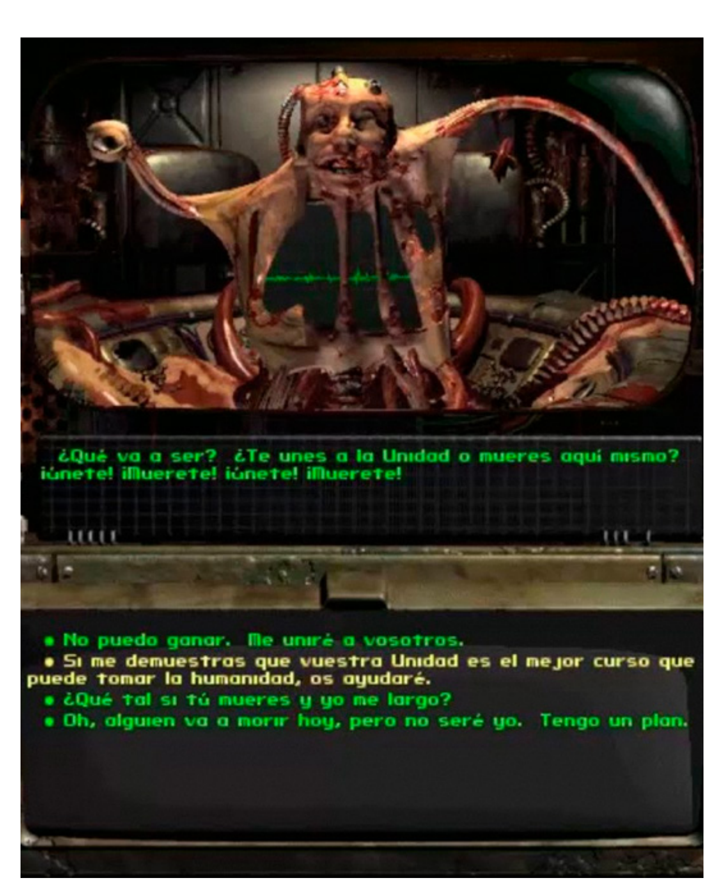
En realidad, ya le había vencido: una bajada al nivel más subterráneo de su base, una bomba atómica lista para activar, y angelitos al cielo. Muy fácil. Demasiado. ¿Eso era todo? No, no podía triunfar sobre la horda de supermutantes que amenazaba con asimilar a todos los humanos de la California posnuclear sin verme las caras antes con su líder supremo. Una recarga de partida, algo de exploración extra por el tercer subnivel de la base, y ahí estaba en toda su espantosa gloria: el Maestro, antaño un superviviente en el Yermo, ahora *cerebro galáctico* de los mutantes. Mirando a su rostro apenas humano en medio de una masa de carne amorfa, me dispuse a afrontar el tradicional intercambio de bravatas, insultos e inútiles apelaciones a su humanidad que precedía al enfrentamiento final contra él.

Y ahí es cuando empezó a suceder el milagro. Yo había desarrollado mis habilidades poniendo cierto énfasis en convertir a mi aventurero en alguien elocuente e instruido en la ciencia, y además poseía una holocinta (¡el DVD del retrofuturo!) con estudios médicos que revelaban una inesperada característica de los supermutantes: su esterilidad. Y, cosas de la vida, los derroteros del diálogo con el Maestro me condujeron a intentar explicarle cómo su plan provocaría la extinción a no muy largo plazo de la raza humana. Su incredulidad inicial devino en una progresiva angustia a medida que mis razonamientos, y los datos que los apoyaban, desmontaban sus delirios mesiánicos. Para cuando nuestra conversación llegó a su final, aquella cara reflejaba una desolación demasiado humana, la de un hombre que quiso ser Dios y descubrió que había malgastado sus esfuerzos en un camino sin salida.

No tuve ni que activar la bomba; él lo hizo en mi lugar.

Para un recién llegado de 'Baldur's Gate', aquello suponía una ruptura de esquemas. ¿De verdad había vencido al villano HABLANDO? ¿Era tal cosa posible en su continuación? ¿Y en otros juegos? En los sucesivos de Black Isle y los estudios montados por sus exintegrantes, como 'Planescape: Torment' o 'Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura', sí; en algunos otros que trataban de imitarles con desigual fortuna, como aquel 'Lionheart: Legacy of the Crusader' editado por Interplay en sus años crepusculares, también. →

«EL CONCEPTO DE *PACIFIST RUN* NO HA HECHO OTRA COSA QUE COBRAR FUERZA EN UNA COMUNIDAD MINORITARIA, PERO DEDICADA CON DEVOCIÓN A DEMOSTRAR QUE SE PUEDE SER UN (ANTI)HÉROE SIN TOMAR LAS ARMAS»



Pero había algo más difícil: intentar terminar esos juegos sin emplear nunca la violencia, aunque fuese por dejar ese aspecto de la aventura en manos de seguidores y demás aliados. Una tarea así, en juegos configurados para girar en buena medida alrededor del combate con elementos hostiles, se antojaba a primera vista imposible; por esa misma razón, en mi pecho no cabía otro sentimiento que el de profundo respeto y admiración por los valientes (¿insensatos?) que se atrevieran a afrontar tamaña prueba.

Años más tarde, me entró el gusanillo por los juegos de sigilo, y decidí sumergirme en el vetusto encanto de la saga 'Thief'. Entre golpe (allanamiento con robo) y golpe (con el garrote en la cabeza de los guardias), me introduje como espectador en foros dedicados al juego, y descubrí que ahí también existían lunáticos (u osados) dispuestos a evitar el uso de la violencia para terminar la aventura. *Ghosting*, lo llaman, por aquello de que implica entrar y salir sin ser visto ni oído, y sin tocar un pelo de la ropa a los enemigos: igualito que un fantasma, vamos.

Ha llovido, escampado y vuelto a llover desde entonces, y el concepto de *pacifist run* no ha hecho otra cosa que cobrar fuerza en las mentes que forman una comunidad minoritaria, pero dedicada con devoción a demostrar que se puede ser un (anti)héroe sin tomar las armas o soltar un puñetazo. No es que abunden los juegos que permitan recorrer su camino sin usar la violencia, pero desde luego que hay más que en aquellos lejanos tiempos. Más importante todavía, los jugadores de este colectivo buscan las vueltas y *trampas* a los juegos convencionales para triunfar en ellos sin derramamiento de sangre; uno de los ejemplos más notables de esta filosofía es la victoria sin dañar a un solo contrincante lograda por los *streamers* KurtJMac y ConeDodger en 'PlayerUnknown's Battlegrounds', juego que *a priori* es uno de los más proclives a la violencia por su premisa



Captura de 'Thief: The Dark Project'.

Página anterior: Conversación con Master en 'Fallout'.

de todos contra todos y sólo puede quedar uno; en el mismo sentido, existen series de vídeos en YouTube dedicadas a demostrar que se puede jugar pacíficamente a 'Grand Theft Auto Online' (Grand Theft Auto Pacifist, de Goldvision) o a 'Skyrim' (Felix the Peaceful Monk, del desarrollador *indie* Daniel Mullins).

Detrás de esa actitud hay algo más que una sed de desafío: hay un propósito de cambiar la filosofía que inspira la creación de videojuegos. «Los principios detrás de los juegos son los que van a determinar cómo van a ser los juegos que les sigan», dice GoldVision en una entrevista, «de modo que siento que son los principios que elegimos, como gente que juega a videojuegos, los que definen el mundo del videojuego». KurtJMac va más allá incluso, declarando que «nuestra cultura y sociedad inspiran la ficción que creamos» y que «esto a su vez acaba inspirando e influyendo en la cultura y la sociedad». Mullins ve, además, una manera de ofrecer una mejor imagen de un colectivo jugador que arrastra problemas de reputación: «cuando la mayoría de los juegos incluyen la violencia como mecánica principal o como su mayor atractivo, eso tiende a ofrecer una mala imagen a los que no juegan».

Y yo vuelvo a esa sensación de asombro y triunfo que me desbordó cuando mis palabras doblegaron la fanática voluntad del Maestro, tan parecida a la que me llenó cuando conseguí derrotar a una divinidad mediante el sigilo y el engaño en 'Thief: The Dark Project'. Es la emoción de haber encontrado un resquicio por el que escapar de un sistema enfocado a la violencia, aunque sea uno previsto por los creadores de ambos juegos. Quizá también sea la satisfacción de un anhelo ignorado, el de saber que no estamos abocados inevitablemente a la lucha y el derramamiento de sangre, y demostrar que nuestra astucia es un arma más poderosa que cualquier espada mágica o fusil láser puntero.


OFENDIDITO

La muerte del pacifista

por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: VÍCTOR R. RODRÍGUEZ

Nunca he conocido a ningún pacifista. A ninguno que lo sea de verdad, quiero decir. Puede que sea porque, al documentarme para este texto, me ha sido difícil descubrir personalidades dentro del movimiento que tengan menos de setenta años. Están muertos. O son invisibles, quizá. Si existen —que seguro que haberlos, haylos—, no están en los medios. Tampoco en la cultura popular. Si no salen en la tele, mucho menos en los videojuegos. Y, para colmo, aquellos píxeles que se atreven a dar un paso adelante, lo hacen de tal manera que nos obligan a arquear la ceja. Un ejemplo: es curioso que Asuka Kazama, luchadora de la saga 'Tekken', se haga llamar pacifista. ¿Violencia preventiva? Siempre tan contradictoria.

¿Nos sorprende? Para nada. En el extranjero, Trump, Bolsonaro, el Brexit, el auge de la xenofobia en general, tienen cada día más adeptos. Hemos sido testigos de cómo la democracia elige la violencia como solución a problemas tanto reales como ficticios. Ya en casa, Vox se alza para recordarnos que España está en la misma onda. Aquí, entre todos, hemos conseguido colgar el brazalete de *ofendiditos* a la gente que se atreve a reivindicar nuestros derechos porque, con gusto, siempre hemos aplaudido la represión al son de las banderas. Era cuestión de tiempo. Tanto los de aquí como los de allá hemos visto cómo la muerte del pacifista se ha ido fraguando poco a poco, y recuperar su figura, ahora, en tiempos violentos, es casi imposible. ¿Quién se va a atrever a desarrollar productos con una ideología fútil? Llevamos demasiado ridiculizando la paz, banalizando la violencia. Y, además, es agotador explicar a todo el mundo por qué se es diferente.

La paz pasa desapercibida por su faceta cómoda, nos da igual que la senda de la no-violencia sea inescrutable. El pacifismo, como doctrina, ofrece un amplio abanico de posibilidades ignoradas a favor de la sangre y la pólvora, siempre más impactantes y perturbadoras en pantalla. Por mucho que el movimiento se esfuerce, la palabra *pacifismo* causa rechazo porque el imaginario colectivo es simplista, recurre al cliché para dibujar en nuestras mentes al *hippie* de turno. Tendemos a obviar →







sus armas: la desobediencia civil, el boicot, la objeción de conciencia. No son pocas. Pacifismo es la resolución de conflictos sin llegar a las manos, pero sin dejarse pisotear ante las injusticias, porque las palabras no siempre son suficientes. Ofrece soluciones éticas sin necesidad de sacar la guillotina a la plaza del pueblo. Sus cualidades poco importan porque, de manera implícita, la sociedad nos enseña a ser hipócritas: veneramos la paz mediante el famoso «a Dios rogando y con el mazo dando».

Así fue cómo el pacifismo se convirtió en guerra, sobre todo hoy, cuando es una auténtica *rara avis*. Imaginad la inclusión de sus armas dentro del videojuego, su adopción como parte de sus mecánicas. Significaría una amenaza a ese canon silencioso, violento, establecido de manera orgánica desde el nacimiento del medio. El pacifismo en el videojuego es un acto revolucionario porque tenemos tan interiorizada la violencia que no la vemos cuando la tenemos delante. Hasta el adorable Mario mete mamporros cuando tiene la ocasión pero, ¡eh!, «¡eso no cuenta!». Nintendo es sólo *mild violence* para toda la familia. Cómo avanzar si no podemos llamar a las cosas por su nombre. Ya os he dicho que este no es país para *hippies*.

A lo largo de estas páginas hemos descubierto títulos cuyos planteamientos se alejan abiertamente de la violencia digital, pero, aun así, el pacifismo en el ocio electrónico se reduce a un espejismo, es algo superficial. Hay que aceptarlo: la paz sólo seduce al videojuego como alternativa. Es el reto para ese *hardcore gamer* que huye de la normatividad de la violencia en pos de rebatir el discurso que todos conocemos: los videojuegos son violentos por naturaleza. Como ejemplo os acabamos de hablar del *pacifist run*: hay gente que piensa en ello, entienden que es el propio jugador quien convierte al *gameplay* en un baño de sangre, que la cuestión es cómo se usen las herramientas proporcionadas por el desarrollador. Pese a que tratan de demostrar que otra manera de hacer videojuegos es posible, el videojuego pacifista —explícitamente pacífico— nunca llega. Ese *pacifist run* se presenta, así, como una corriente tan interesante como minoritaria. Eso por no mencionar que la acepta-

Izquierda: Manifestante anti Guerra de Vietnam ofrece una flor a un policía militar junto al Pentágono.
Arriba: Peaceful Hearts Doctor, de Banksy.
Siguiente página: estatua de Gandhi.



ción del reto no implica que se comulgue con su ideología. Otro refrán: «el hábito no hace al monje».

¿Por qué nadie se moja? La industria del videojuego, como el resto de las industrias culturales, se basa en el capital. Y la paz no vende. Por supuesto, existen infinidad de obras donde la violencia no tiene lugar. Muchos pensarán en deportes, carreras, gestión de recursos, puzles y un largo etcétera de géneros en los que el jugador no hace daño a nadie. Pero el conflicto, como tal, no existe en estos títulos. Cuando los problemas salen a relucir, la industria pone una escopeta en bandeja de plata a jugadores maduros, y collejas en la cocorota de *monstruitos kawaii* paras las estanterías del parvulario. Es evidente que la planificación de mecánicas no violentas es un reto para el desarrollador, conlleva una reinterpretación del lenguaje no escrito de los videojuegos. Sin embargo, dudo que ese sea el problema. Recordemos que una buena campaña de *marketing* todo lo cura, es el poder del dinero. La cuestión, quizá, viene de fondo: las mecánicas de paz —ese boicot, esa desobediencia civil— comunican al jugador un mensaje, una ideología. Si ha costado décadas matar al pacifista, mejor dejar a los muertos en paz. No vaya a ser que a la gente le dé por pensar en estos tiempos convulsos.

Ni siquiera buceando en las profundidades de itch.io he conseguido encontrar autores que plasmen de manera fiel los entresijos del pacifismo. El campo de los *newsgames*, aunque sea sólo a un nivel experimental, no es más alentador. Recordemos que los videojuegos tomaron conciencia de sí mismos cuando el pacifismo no era más que una sombra, nunca tuvieron la oportunidad de darse la mano. Y con tanto odio, ya nadie pone velas en recuerdo de los muertos. Es como si el fantasma de la paz se hubiera volatilizado con el tiempo, como si sólo hubiese trascendido su caricatura. Sólo nos queda esperar, y cómo esto va de refranes, ver si es verdad que los muertos siempre vuelven.



> «EL PACIFISMO EN EL VIDEOJUEGO ES UN ACTO REVOLUCIONARIO PORQUE TENEMOS TAN INTERIORIZADA LA VIOLENCIA QUE NO LA VEMOS CUANDO LA TENEMOS DELANTE»



¿TE HA SABIDO A POCO?

Seguimos cada día en GAMEREPORT.ES, con columnas, reportajes, indie, DJ Sets y mucho más.

Y si todavía te has quedado con ganas, toda nuestra colección de monográficos te está esperando, en formato físico y digital.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

SEMELÉ. CONSUMÉE PAR LA FOUDRE DE JUPITER. | Semele durch den blitz von Jupiter verzerbret.
Semele is consum'd by Jupiter's thunder. | Semele door den blixem van Jupiter verteert.

PRESS WEB TO CONTINUE

Artículos y reportajes destacados en
WWW.GAMEREPORT.ES 



por Marcos Gabarri

Metaviolencia emo en tiempos de diazepam

Podemos agrupar a la violencia en tres tipos: reflexiva, recíproca y pronominal. Sin embargo, los videojuegos sólo llevan a cabo una lectura dual. Mientras la violenciaa...



por Miguel García

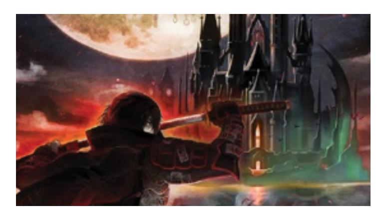
Desconexión emocional: la perspectiva cenital en Hotline Miami

El primer plano de 'Taxi Driver' (1976) muestra al vehículo del protagonista surgiendo lentamente de entre los...



por Pedro J. Martínez

Apocalypse, paradigma de la buena acción pollavieja



por Alejandro Patiño

Bloodstained: Curse of the Moon Luna Nueva



por Jonathan Prat

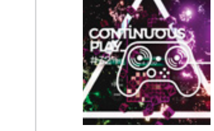
GRIS: cinco sombras de Kübler-Ross



En Tiempos de Carga. Podcast mensual

02x02 — Rutina
02x01 — Política
01×04 — Tiempo

Disponible en:



Continuous Play

DJ Sets de las mejores BSO de videojuegos.

Under Night In-Birth Exe:Late[st], el equilibrio jugable

Del juego permanente a la clase media

El miedo a que nos critiquen

Red Dead Redemption II: La libertad tenía un precio

POR JONATHAN PRAT



«*Hi. Seems as if everyone is perfectly happy. (…) Take a deep breath. There's nothing left to worry about. Well. There is one thing. One last threat. One being with the power to erase everything. Everything everyone's worked so hard for. You know who I'm talking about, don't you? That's right. I'm talking about YOU. You still have the power to reset everything. (…) Nobody will remember anything. You'll be able to do whatever you want. (…) But. If I can't change your mind. If you DO end up erasing everything… You have to erase my memories, too. I'm sorry. You've probably heard this a hundred times already, haven't you?*».

Dicen que lo importante no es el final del camino, sino lo que vivimos hasta alcanzarlo. Llegar es tan sólo un punto más, pero un buen momento para mirar. A nosotros y a nuestro alrededor. Mirar qué cicatrices portamos y cuáles hemos regalado. Nuestra ruta ha podido ser benévola, o no tanto. Soy buena gente, no quiero hacer daño a nadie, este mundo necesita mi ayuda. Los personajes que lo habitan no representan meras comparsas; son, están y parecen. Por lo que, a efectos prácticos, padecen. Los salvé, y todo está bien. Y ahora, ¿qué?

'Undertale' tiene un principio y un final. Como todo. Caemos a través del monte Ebott a un inframundo lleno de monstruos carismáticos, y salimos del mismo tras tomar una serie de decisiones y ejecutar una serie de acciones. De un agujero a otro, y lo que pasa entre tanto, la vida misma. Un mundo lleno de vida, de historias, y de experiencias. Estamos aquí, en los videojuegos, porque nuestros actos virtuales no generan consecuencias reales, pero se sienten como tales. Salvamos mundos con playas colmadas de tumbas de sal donde nuestras huellas duran tanto como nosotros queramos. Un *click*, y el oleaje devorará todo hasta reducirlo a un negro espejo. Y en el reflejo, nosotros. Por unos instantes, nuestro yo virtual nos devuelve la mirada, y podemos ver en sus ojos todo lo que hemos hecho. El bien, la bondad, es la premisa y el objetivo ideal. La aspiración de la humanidad como cúspide evolutiva. Es lo que nos diferencia de los animales. Y es complicado despegarse de ello. La empatía nos define, nos moldea, y nos divide en rangos según el grado de la misma que albergue cada uno.

Si te sientes culpable por haber matado a esos monstruos, es porque deberías. Aquí abajo los enemigos intentarán impedir nuestro progreso, pero no por ello dejarán de tener pasado, presente y futuro. ¿Has probado a preguntarles por





qué se interponen en tu camino? Claro que lo has hecho. Y así supiste que lo que aquel fantasma necesitaba era tan simple como un par de chistes para levantar su ánimo. A su amigo el esqueleto tan sólo bastó con intentarlo: su irascibilidad hizo que huyera despavorido exudando ansiedad. Resulta apropiado que en el arte de la guerra que supone intentar escapar del inframundo de 'Undertale', vencer sin combatir conociendo al enemigo sea nuestra mejor victoria.

«¿Cuál es la finalidad de matar a alguien? ¿Qué lección enseña a la gente que juega?», se pregunta Toby Fox. Al final de 'Undertale' se nos dan dos opciones: volver a jugar reiniciando la línea temporal, o afrontar las consecuencias de un nuevo viejo mundo moldeado por nuestras huellas. La trampa está en que, decidas lo que decidas, tendrás que vivir con ello. De lo contrario, ¿realmente lo has vivido?

Enhorabuena, has terminado la ruta pacifista. Ahora, adelante, da la vuelta y pervierte tus actos. Inicia un nuevo camino, y será distinto. Pero recuerda, recuerda lo que has hecho y por qué lo has hecho, ya que todo tiene consecuencias a ambos lados de la pantalla. Las paredes del inframundo susurran sobre nuestras decisiones. Incluidas aquellas tomadas en lugares inexistentes. →



ILUSTRACIÓN: VERÓNICA MARTÍN